

games tribune
magazine
año 1 / número 14 / abril 2010
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATI NTENDO DS - PC
ANÁLISIS
Battlefield Bad Company 2
White Knight Chronicles
Final Fantasy XIII
Alien vs Predator
Heavy Rain
AVANCES
Fallout New Vegas
Resonance of Fate
Halo: Reach
FINAL FANTASY XIII
La historia de los videojuegos
especial playstation
El mercado japonés
ya no es lo que era
briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com

editorial

NÚMERO 14 - ABRIL 2010

Un mes de juegos esperados



GONZALO MAULEÓN
COORDINADOR



Pasado marzo ventoso, demasiado para algunas compañías, véase Sony y Ubisoft, una con su más que evidente inspiración en "Playstation Move", y la otra por el alzamiento en armas de los usuarios por la medida draconiana de los sistemas anticopia implantados en sus recientes lanzamientos para PC. Polémicas que se han intentado campear con mayor o menor acierto, pero cuyas posturas oficiales no han acabado por contentar a casi nadie. Y menos que a nadie, a los consumidores, que a fin de cuentas somos los que debemos dictar sentencia.

Marzo también nos trajo dos de los títulos que más esperados del año: Heavy Rain y Final Fantasy XIII. Y un tercero, God of War III, que por su llegada coincidiendo con nuestro cierre editorial, nos ha sido imposible analizar. Como contraprestación, y para ir abriendo boca de cara a nuestro profundo análisis para el mes que viene, os traemos una jugosa entrevista con Javier Borrego, Product Manager del juego para España, que nos concedió unos minutos horas antes del desembarco de Kratos en nuestro territorio.

Y es que año de nieves, año de bienes. Y para buenos ejemplos, no os perdáis los análisis de Sky Crawlers, la última aventura de Ace Attorney, el miedo portable de SH Shattered Memories, el enfrentamiento encarnizado de BBC2, el esperado RTS AVP, la grata sorpresa de Heroes M&M, el rol portable de Phantasy Star Zero o el regreso de Sonic. Feliz Equinocio a todo el mundo.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Cristian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Ivan Pla
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep, a la venta en verano para PSP

Square Enix Ltd. y Disney Interactive Studios han anunciado hoy que KINGDOM HEARTS Birth by Sleep saldrá en los territorios PAL en verano del 2010, en exclusiva para el sistema PSP de Sony.

Larry Sparks, vicepresidente de la marca para la región PAL de Square Enix Ltd. comentó al respecto: "KINGDOM HEARTS Birth by Sleep es un juego espectacular que traerá alegría, acción y suspense a cualquiera que se embarque en esta épica aventura. Birth by Sleep es uno de los juegos más hermosos que jamás hayan salido para el sistema PSP y estamos muy emocionados con su próximo lanzamiento en todos los territorios PAL."

Sony anuncia PlayStation Move

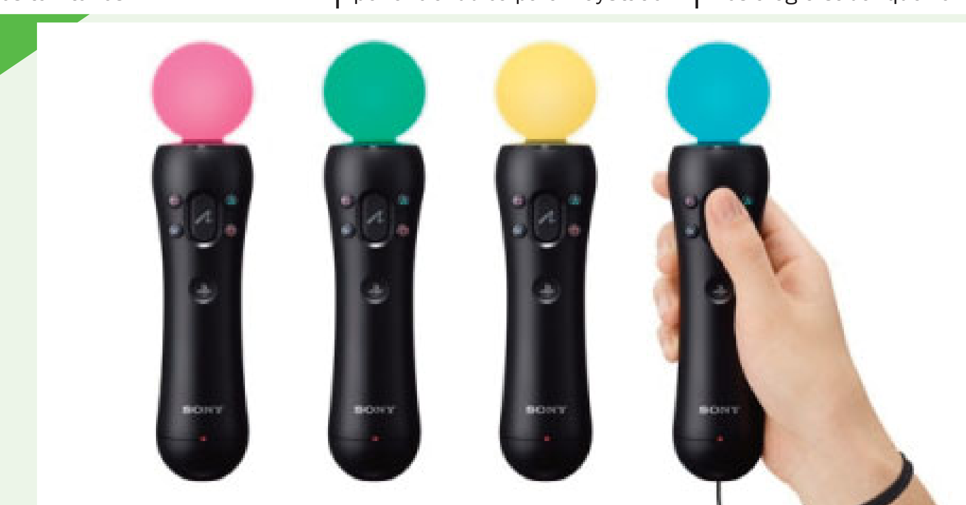
PlayStation Move para el sistema de entretenimiento PlayStation 3 verá la luz en los mercados de todo el mundo este otoño, ofreciendo una experiencia de juego basada en el movimiento y en la alta definición distinta a todo lo que hay actualmente. Coincidiendo con este lanzamiento, SCE también pondrá a la venta un mando secundario que, usado en combinación con PlayStation Move, permitirá interactuar de manera más intuitiva con los objetos y personajes de los diferentes juegos. La plataforma PlayStation Move, incluyendo el mando de movimiento, el mando secundario y la cámara PlayStation Eye, unida a la potente línea de títulos de software prevista, harán posible una innovadora experiencia lúdica para PlayStation.

Itagaki anuncia Valhalla Game Studios

Tomonobu Itagaki, creador de la saga Ninja Gaiden y del exitoso arcade de lucha Dead or Alive, ha confirmado a la revista Famitsu la creación de un nuevo estudio de desarrollo. El creativo, que abandonó Tecmo hace unos años de una manera totalmente tormentosa, declaró:

"Valhalla está formada por un equipo de unas 50 personas por el momento. Puede que se incremente un poco, pero no seremos una compañía de 100 personas. 50 personas trabajando durante dos años pueden producir algo mejor que 100 trabajando un año."

Por el momento se desconoce cuál será el primer proyecto de Valhalla Game Studios. Pero nos alegra saber que volverá.



La llegada de los mandos PlayStation Move ha recibido una gran acogida por parte de la industria y 36 empresas desarrolladoras y editoras respaldan la plataforma. Aunque a la vista está que de novedoso, tiene más bien poco



EA anuncia EA Sports Active 2.0

Millones de personas de todo el mundo han sentido la revolución del fitness en casa con el lanzamiento de EA SPORTS Active la pasada primavera, el programa de fitness número uno para la Wii según Metacritic. Ahora EA SPORTS, división de Electronic Arts Inc, anuncia que se está desarrollando el nuevo programa de fitness EA SPORTS Active 2.0 que estará disponible a partir de otoño para PlayStation 3, Wii, iPhone e iPod touch. El nuevo programa proporcionará resultados auténticos gracias a su innovador sistema de control inalámbrico con sensores de movimiento tanto para los brazos como para las piernas, un monitor de ritmo cardiaco para seguir de cerca la intensidad de los ejercicios, y un nuevo portal online para compartir y seguir los entrenamientos diarios. EA SPORTS Active 2.0 hará de los entrenamientos algo sencillo, efectivo y disponible allí donde lo necesites. El innovador sistema de control inalámbrico de EA SPORTS Active 2.0 proporcionará a los usuarios una libertad absoluta de movimiento, facilitando que los entrenamientos tengan grandes resultados. La innovadora tecnología de detección de ritmo cardiaco ayudará a los usuarios a conocer la intensidad de los entrenamientos, proporcionando información continua en el monitor durante la ejecución de los ejercicios y permitiendo un seguimiento de los datos para optimizar el rendimiento.



NINTENDO ANUNCIA EL LANZAMIENTO DE SU NUEVA PORTÁTIL PARA EL PRÓXIMO AÑO

Nintendo Co., Ltd., con sede en Kioto (Japón) y presidida por Satoru Iwata, lanzará la "Nintendo 3DS" (nombre no definitivo) durante el ejercicio fiscal que finaliza el 31 de marzo de 2011. Será una consola en la que los jugadores disfrutarán de juegos con efectos de tres dimensiones sin necesidad de llevar ningún tipo de gafas especiales.

La "Nintendo 3DS" (nombre no definitivo) será la nueva videoconsola portátil que seguirá a la familia Nintendo DS, cuyas ventas acumuladas a final de diciembre de 2009 ascendían a 125 millones de unidades, y será retrocompatible con los juegos de la serie Nintendo DS, incluidos los de la Nintendo DSi.

Nintendo tiene previsto anunciar más detalles sobre esta consola en la próxima feria E3, que tendrá lugar en Los Ángeles (EE.UU.) a partir del 15 de junio de 2010.

Con esta ya son cinco las verssiones de la portátil, tras DS, Lite, DSi y la recien estrenada XL.

Tecmo Koei Europe lanzará El Puño de la Estrella del Norte

Tecmo, en colaboración con NSP realizarán una producción que contará con una implacable carga de acción y violentos combates cuerpo a cuerpo, que se lanzará en 2010 en el sistema de entretenimiento PlayStation 3 de Sony y en el sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360 de Microsoft.

El esperado “El Puño de la Estrella del Norte” es el sucesor de los clásicos beat’em ups y juegos de scroll horizontal, pero actualizado con una impactante física de juego, combates y estilo gore inspirado en el cómic de culto. Una inflexible visión de un futuro post-apocalíptico, “El Puño de la Estrella del Norte” promete convertirse en un juego de peleas sin límites que encantará a los fans de los juegos de lucha así como también ofrecerá el videojuego que todos los entusiastas de la saga estaban esperando.

Namco distribuirá No More Heroes 2: Desperate Struggle en España

Travis Touchdown regresa con ganas de más en esta intensa segunda entrega, alimentado por una insaciable sed de venganza.

Rising Star Games ha confirmado hoy que se están ultimando los preparativos para el lanzamiento europeo de No More Heroes 2: Desperate Struggle, el cual tendrá lugar a finales de abril de 2010, en exclusiva para Nintendo Wii.

Con un estilo visual propio de las novelas gráficas, No More Heroes 2 es una entrega inteligente, madura, y que potencia todavía más la reputación de la franquicia como uno de los juegos más originales y únicos del catálogo de Wii. La historia gira en torno a Travis Touchdown, quien se encuentra en el puesto 51 del ranking de asesinos, en lo más bajo de top oficial de la UAA, la asociación de asesinos.

Runes of Magic cumple un año de vida

Justo a tiempo para celebrar su primer año, el juego de rol online basado en micro pagos está en disposición de anunciar el logro de una importante marca: tres millones de usuarios registrados en Estados Unidos, Corea y Europa están ahora explorando el mundo de Taborea.Jugadores en 23 servidores, y en seis idiomas distintos, ya han completado más de 500 millones de quest o misiones en este mundo fantástico. El equipo de localización con sede en Berlín ha traducido para ellos 4,5 millones de palabras sólo en Europa. Tanto en España, Alemania, o Reino Unido, el deseo de una experiencia de juego en comunidad es el mismo. De este modo, losjugadores se unen a lo largo de todo el mundo para formar gremios, construir sus propios castillos, luchar contra otros grupos o superar siniestros jefes finales.



Sonic the Hedgehog 3

Sega Saturn

NEC PC-FX

Alien vs Predator

Story of Thor

Donkey Kong Country

Final Fantasy VI

SONY

System Shock

Earthworm Jim

King of Fighters 94

Super Metroid

Sega 32X

Warcraft

Wing Commander III

SNK Neo-Geo CD

Pilotwings

La gran historia de los videojuegos

FIFA Soccer

por entregas

Myst

Capitulo II: 1994, el año de Playstation

1994 Playstation entra en escena

Un gigante como Sony entra en el mercado del videojuego y lo hace a lo grande, con solo una consola en el mercado consigue lo que toda compañía desea, la gente ya no juega a la consola, juega a la Playstation.

Todo cambió en el mundo de las consolas cuando Nintendo encargó a Sony el desarrollo del CD-ROM para la nueva SNES PlayStation (SNES CD Rom), con la cual se pretendía dotar de mayores capacidades multimedia a la nueva consola de la gran N. Tras un pacto inicial y ya comenzado el desarrollo hardware no llegaron a un acuerdo en el reparto de los beneficios de los juegos que se lanzasen para la nueva plataforma y Nintendo realizó el encargo a Philips aunque al final la SNES nunca vio la luz. Sony quedó con un desarrollo iniciado y un interés en el creciente mercado del videojuego, por lo que decide lanzar su propia plataforma, la Playstation, que vería la luz en Japón el 3 de diciembre de 1994 y en septiembre de 1995 en Europa y América.

Una CPU R3000A de 32 bits RISC es el corazón de la máquina, con una frecuencia de reloj a 33,8688 MHz fue desarrollada por LSI Logic Corp con tecnología licenciada de SGI y contiene, en el mismo chip, el Geometry Transfer Engine y el Data Decompression Engine + encargados de la renderización de los gráficos 3D y la descompresión de la información de los juegos. Le acompaña una GPU que se encarga de procesar toda la información de gráficos (16,7 millones de colores y una resolución de 640x480) en 2D y un procesador de sonido con 24 canales y hasta 44,1 kHz.

El dispositivo de carga de juegos es, como no podía ser de otra forma, una unidad de lectura de CD-ROM 2x compatible con el formato CD-XA. El mando original de la Playstation no disponía de controles analógicos, no fue hasta la aparición de la Nintendo 64 que Sony decidiese la aparición del Dualshock, un gran acierto y un gran diseño ya que prácticamente no se ha modificado hasta la actualidad.

Playstation vendería más de 100 millones de consolas posicionándose como la plataforma líder con mucha diferencia ya en su primera generación en el mercado, algo que ninguna otra compañía había conseguido hasta el momento ni ha vuelo a hacer.



Sony decide lanzar su propia plataforma de videojuegos cuando Nintendo rompe el acuerdo de colaboración para el desarrollo de la SNES CD Rom.



Donkey Kong Country ha sido desde su lanzamiento un título polémico pero el uso de la tecnología 3D que emplea lo convierte en el juego de 1994

1994 fue un buen año de juegos pero hemos decidido otorgar el premio de juego del año a Donkey Kong Country, probablemente no sea el mejor juego de 1994 pero sin duda fue el que más sorprendió y uno de los mejores exponentes de como una franquicia puede reinventarse y de paso establecer la línea a seguir en los años siguientes.



Donkey Kong Country fue programado por Rare y Nintendo para SNES y Super Famicom (en Japón se llamó Super Donkey Kong) y lanzado de forma simultanea en todo el mundo en noviembre del año que nos ocupa.

Donkey Kong y su nuevo compañero, Diddy Kong deben recuperar un cargamento de bananas robado por el malvado King K. Rool. Se desarrolla en distintos entornos de la Kong Island y a lo largo del título aparecen otros personajes como Candy Kong, Funky Kong o Cranky Kong.

Donkey Kong Country fue muy revolucionario en el aspecto gráfico, ya que fue el primer juego comercial para videoconsolas en utilizar gráficos 3-D prerrenderizados gracias a un proceso denominado Advanced Computer Modelling (ACM). Hasta ese momento solo las recreativas habían sido capaces de mover este tipo de gráficos y se rumorea que Rare tomo un riesgo financiero significativamente alto al comprar el costoso equipo SGI para generar gráficos renderizados, si el juego no hubiese sido comercialmente exitoso, es muy probable que la compañía hubiera quedado en bancarrota. No fue así y Rare se encumbró como uno de los estudios de desarrollo con mejor nombre del panorama videojueguil. La inversión en el SGI se pudo amortizar con el lanzamiento de otros títulos con aspectos gráficos similares como Killer Instict o la secuela de nuestro juego del año.

A pesar de la calidad indudable de Donkey Kong Country, ha sido desde su lanzamiento un juego muy polémico y ha aparecido en listados de los juegos más sobrevalorados de la historia como la de la Electronic Gaming Monthly e incluso desde



Nintendo le llegaron palos como cuando el mismo Miyamoto dijo que “Donkey Kong Country probaba que los jugadores podían tolerar un videojuego con jugabilidad mediocre mientras el arte fuera bueno."

Como no podía ser menos ha tenido diferentes revisiones y secuelas para diferentes plataformas, todas ellas de Nintendo.

No solo Playstation fue lanzada en 1994; con la intención de adelantarse a la nueva consola de Sony, Sega pone la Saturn a la venta en las tiendas japonesas en el mes de noviembre, un lanzamiento prematuro sin el suficiente número de títulos y apoyo de compañías desarrolladoras y una arquitectura compleja de programar con dos procesadores en paralelo relegaron a la Saturn a



un papel secundario, muy por debajo de las expectativas generadas por la sucesora de la Megadrive/Genesis, más aún tras el lanzamiento de Nintendo 64. No fue el único fiasco de Sega en 1994, en el mismo año lanza la Mega Drive 32X (Sega 32X en América y Super 32X en Japón), se trata de una ampliación de 32 bits para la consola de 16 bits Sega Megadrive/Genesis, resultó ser un fracaso comercial por múltiples causas entre las que se incluye un elevado precio de lanzamiento, un catálogo de juegos escaso y la competencia de las consolas reales de 32 bits ya a la venta o anunciadas .

NEC y SNK tratan de no perder el tren con NEC PC-FX y Neo-Geo CD, dos buenas máquinas que poco o nada tienen que hacer frente al empuje de las grandes del sector. Aún así recibieron un buen, aunque escaso, catálogo de títulos y hoy en día son objeto de deseo de los videojugadores coleccionistas de retro.

Llegan las consolas de 32 bits pero los juegos estrella siguen apareciendo para las plataformas de la anterior generación y PC. La SNES demuestra que no necesita aún de la llegada de Nintendo 64 con nuestro juego del año Donkey Kong Country y otros grandes lanzamientos como Final Fantasy VI (el último exclusivo de Nintendo), Super Metroid, Mortal Kombat II, Megaman X2 o Super Punch Out!. No debemos olvidar el excelente NBA Jam Tournament Edition de Acclaim, Super Return of the Jedi de LucasArts o el Super Street Fighter II con el que Capcom continua con las revisiones de su gran título de lucha.

Megadrive resiste como puede y en el año que nos ocupa destaca el que para muchos es el mejor juego de la mascota oficial de la casa, Sonic The Hedgehog



3. No podemos olvidar tampoco tres títulos de Electronic Arts: FIFA Soccer 95, Madden 95 y NBA Live 95, tres franquicias deportivas que aún hoy podemos encontrar en las tiendas que comenzaban a dar sus primeros pasos y EA ha convertirse en el gigante que actualmente es. De la producción propia de una Sega más pen-







diente de la nueva generación que de su consola actual solo podemos destacar Virtua Racing, un excelente simulador de conducción en 3D. Ambas plataformas reciben un gran juego de un nuevo personaje que nos daría un buen número de horas de diversión a los jugadores, el inolvidable Earthworm Jim con su "super-ciber-traje-espacial-indestructible-ultra-supra-moderno" y su obsesión por las vacas.

Sega no olvida en cambio su portátil y amplía el catálogo de la Game Gear con juegos como Deep Duck Trouble Starring Donald Duck, Aladdin o el gran Sonic the Hedgehog: Triple Trouble, uno de los mejores títulos del erizo azul y de la consola. Por parte de otras desarrolladoras recibe Mortal Kombat II o The Lion King, ya sabe que tiene la batalla de las



portátiles perdida frente a la Game Boy que no deja de recibir buenos títulos entre los casi cincuenta que ven la luz en 1994. Tuvo su Donkey Kong, un excelente Contra 3: The Alien Wars, dos juegos de la saga Lemmings, Megaman 5 o el inolvidable Wario Land: Super Mario Land 3.

Otras plataformas como Jaguar sobreviven como pueden en medio de la guerra Sega vs Nintendo. Ofrecen a sus usuarios títulos como Alien vs. Predator, Tempest 2000 o la versión de Wolfenstein 3D. 3DO recibe el apoyo de Capcom con Super Street Fighter II y otros buenos juegos como Road Rash y John Madden Football; Philips aprovecha al máximo las cualidades de la CD-i con Dragon´s Lair y sorprende con NFL Instant Replay pero no es suficiente, el empuje de las dos grandes y la aparición de Sony en el panorama videojueguil terminará por condenar a todas estas consolas y algunas más al más triste ostracismo.

El PC si consigue mantener el nivel ante las consolas domésticas y ve como cada vez se amplía su catálogo de juegos para todos los géneros, en el de la estrategia destaca el lanzamiento de Warcraft: Orcs & Humans de Blizzard, embrión de lo que es hoy en día el fenómeno World of Warcraft, el



mmorpg más jugado de la historia. La simulación sigue asociada a la estrategia con juegos como Theme Park.

La aventura sigue su progresión y aunque en el 1994 la gran reina del género, LucasArts, descansa, otros vienen a ocupar su lugar con acertados títulos como Little Big Adventure, Discworld o la española Igor: Objetivo Uikokahonia de Pendulo Studios. Sierra trata de renacer con King's Quest VII: The Princeless Bride, el primer juego de la saga en aparecer en CD, y Brøderbund publica y distribuye Myst, un juego de los hermanos Robyn Miller y Rand Miller que logró modificar la perspectiva



El personaje: Ken Kutaragi

Ken Kutaragi nace en 1950 en Tokyo, sus padres tienen un pequeño negocio de impresión donde Ken muestra desde una edad muy temprana un espíritu emprendedor y trabajador. Su hobby es desmontar y volver a montar todo elemento mecánico que encuentre hasta que se topa con la electrónica, que es la carrera que estudia en la Universidad de Denki Tsushin. Tras su graduación, Kutaragi empezó a trabajar para Sony en su laboratorio de investigación digital, rápidamente se ganó una reputación de excelente solventador de problemas e ingeniero adelantado, ganándose esta reputación al trabajar en muchos proyectos exitosos, incluyendo las primeras pantallas de cristal líquido (LCD) y cámaras digitales. A finales de los años 1980, mientras miraba a su hija jugar con una Famicom se dio cuenta del potencial que había en los videojuegos y en cuanto Nintendo expresó la necesidad de un chip de audio con tabla de ondas para su siguiente sistema de 16 bits, Kutaragi aceptó inmediatamente. Trabajando en secreto, diseñó y construyó el chip SPC700.

Posteriormente, Kutaragi consiguió persuadir a Sony para que financiase su investigación para la Super NES CD, el periférico que eventualmente acabaría siendo la PlayStation y aunque se consideraba una apuesta arriesgada, Kutaragi obtuvo el apoyo de Norio Ohga. El éxito de la PlayStation le indujo al desarrollo de más consolas, como la PlayStation 2, la más exitosa de todos los tiempos, y la última de la serie, la PlayStation 3.

El éxito comercial de la franquicia PlayStation hace de la división SCE la unidad de negocio con más beneficios de Sony, aunque es una novata en el mercado de las consolas contra veteranos como Nintendo y Sega, la primera PlayStation las desplazó de ser las consolas más populares de su era. La PlayStation 2 extendió el liderazgo de Sony durante la siguiente generación, hasta el punto de controlar el 65% del mercado con más de 100 millones de unidades lanzadas. El trabajo de Kutaragi ha sido valorado por gran cantidad de medios y premios incluyendo el de ser uno de los 100 personajes más influyentes del 2004 en la revista Time y el "Gutenberg of Video Games". En 2003 llega a ser Vicepresidente Ejecutivo, Director General de Operaciones Globales y Vicepresidente de Sony, pero en 2005 Kutaragi fue degradado de su puesto en el Consejo de Administración y reposicionado como jefe de electrónica de consumo. El 26 de abril de 2007 se anunció que Kutaragi se retiraría y tomaría el rol de Directivo Honorario de Sony Computer Entertainment.

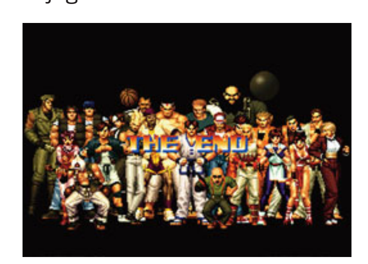
con la que llegarían la mayor parte de las aventuras en un futuro próximo. Tanto este juego como sus secuelas lograron un gran éxito comercial y de crítica.

Los simuladores de vuelo se popularizan haciendo un buen uso de las nuevas tecnologías de



las que disponen los ordenadores PC, destacan en 1994 Star Wars: TIE Fighter de LucasArts y Wing Commander III: Heart of the Tiger de Chris Roberts para Origin Systems, dos excelentes simuladores de vuelo y batalla de ciencia ficción.

En 1994 SNK pone en las recreativas de medio mundo el The King of Fighters '94, su apuesta para competir contra Capcom y su Super Street Fighter II y a Midway Games con su Mortal Kombat II, se le considera como el pionero de los CrossOvers en el mundo de los videojuegos, al ser el primero que incluía en el mismo título y el mismo universo personajes de sagas distintas (Art of Fighting, Fatal Fury y algunos más) mostrando coherencia en la historia y en el desarrollo de la jugabilidad.



TEXTO: J.BARBERÁN

Entrevista a:
Jose Borrego

Apenas unas horas antes del desembarco de Kratos en España, tuvimos la oportunidad de hablar con Javier Borrego, Product Manager de God of War III. El fin de la venganza y la lucha contra la caída del Olimpo. El lienzo hecho juego. Y este es el resultado. La joya de Playstation 3 ha llegado.

¿Cómo venderias God of War III para alguien que jamás ha probado un juego de la franquicia?

God of War III es un juego que se vende solo. Si te gustan los juegos de acción es un juego obligatorio en tu colección. Esta es la primera vez que lo vamos a ver todo en alta definición, a su máxima calidad. Partiendo de la base de que es un juego de acción, no se trata solo de matar enemigos, sino que también nos vamos a romper la cabeza con sus puzles y acertijos. En general estamos ante una gran aventura.

La sensación que tenemos es que a pesar de ser un peso pesado, es que todo su desarrollo se ha llevado demasiado en secreto. Apenas se han mostrado videos, imágenes o capturas. La demo y poco más. Y esa no es la tónica habitual de las grandes superproducciones, donde a cada paso que se da, nos enteramos hasta de lo que le ocurre a la madre del que trae los cafés a los desarrolladores.

Sí, pero yo eso lo veo como algo positivo. A veces llega tanta información de un proyecto, y todo tan magnificado, que aunque el juego al final se algo bueno o muy bueno, la sensación que uno tiene es que se esperaba algo mejor. Particularmente prefiero que se muestren y se revelen las cosas del juego una vez nos acerquemos a su fecha de salida. Y no viciar tanto al jugador con información continua puede tener un efecto positivo.

¿Entonces esa ha sido una táctica buscada?

Sí. Pero también los hechos se han venido dando solos.

Hace poco se revelaron los costes de God of War III. La cifra que se dio fueron la de 44 millones de dólares. Esa cifra es exactamente el doble de lo que costó En territorio hostil, la última vencedora de los Oscar.

Es que hasta ahora lo que costaba hacer un juego era algo que no se había percibido. Pero todo ese dinero está invertido con el fin de conseguir que el videojuego sea el mejor. Y para ello es necesario el trabajo de muchísimas personas. Hay gente trabajando en el título desde hace 3 años. Incluso alguno lo hay desde hace más. Estamos ante un proyecto muy ambicioso. Son proyectos que mueven mucho dinero pero porque es necesario para asegurar su calidad. De esta ma-





nera salen juegos como God of War III o Uncharted 2.

A una semana de su salida, cualquier foro es un hervidero.

Si. Pero es que estamos ante uno de los juegos más esperados del año.

¿No crees que ahora mismo, y a pesar de que se ha velado mucho por no dar más detalles de los necesarios, que el hype ahora mismo puede ser desmesurado?

Cualquiera que pruebe el juego va a ver que no es hype. El juego es simplemente increíble.

Uno de los aspectos que particularmente me ha llamado la atención es el hecho de que muchos que ya han probado el juego, aseguran que la demo no se parece en nada a lo que nos vamos a encontrar en el producto final. ¿El lanzar una demo inferior también ha sido una maniobra dirigida?

¿Exactamente a qué te refieres?

Concretamente a los apartados técnicos. Muchos aseguran que los acabados no son como se le presuponía a un juego de esta envergadura, y que en la versión final todo está muchísimo más pulido.

Yo he jugado al juego final y te puedo decir que sí se le parecen. Lo que sí te puedo decir es que la parte que se ve en la demo no es exactamente igual a lo que es God of War III final. Puede ser un poco más larga e incluir algunas variaciones. Piensa que la demo es una pieza montada de tal manera que debe mostrar lo que es el juego, pero sin llegar a mostrar demasiado.

Mi pregunta iba más dirigida concretamente al apartado gráfico. El rumor que corre es que en la demo se ha mostrado un producto bastante más pobre que el resultado final. Críticas que también se refieren a la tasa de frames, que supuestamente se ha visto mejorada.

Una de las peculiaridades de este juego, es que todo lo que transcurre en pantalla, incluso las cinemáticas, están





movidas por el propio motor del juego. A eso hay que añadir que el juego está marcando un hito. Es el primer título que para la versión europea ocupa un Blu-Ray de doble capa al completo. Entonces, y hablando más como usuario porque desconozco los motivos, supongo que a la hora de realizar una demo de este calibre, que hay que tener en cuenta que son 15 minutos de demo, se habrá tenido que usar algún tipo de compresión para que la descarga no nos ocupe dos días. Y seguramente lo primero que se haya sacrificado en esa compresión haya sido el nivel gráfico. Ahora te voy a decir, yo no percibo ese salto de calidad entre la demo y el juego.

Primero David Jaffe, luego Cory Balrog y ahora Stig Asmunssen. Tres titulos y en cada uno de ellos un director diferente. ¿No suena contradictorio tanto cambio de director?

Eso lo podemos enlazar perfectamente con la pregunta anterior en la que comparábamos el cine y los videojuegos y que cada vez se parecen más. Por poner un ejemplo, hay grandes franquicias dentro del cine como puede ser Spiderman en la que algunas han repetido director, y otras han tenido que dar un giro. Esto en God of War evidentemente tiene repercusiones. Aunque el estilo es el mismo en todos, sí que tienen matices que los diferencian. Esta tercera entrega posiblemente sea la más variada y la que mejor desarrollada está.

El primero era algo nuevo y que abría en cierto modo un género y estaba totalmente dirigido a la acción. Ahora en cambio han ganado peso los puzles y acertijos. Y esa simbiosis acaba dando una serie de fases de todo tipo. Incluso vamos a encontrar fases de vuelo. En estas decisiones y nuevas direcciones de la franquicia obviamente tiene mucho peso el director. De él depende la nueva dimensión que la franquicia debe tomar. Si éste God of War III siguiera el esquema del original, no estaríamos hablando de un juego de 10. Posiblemente sería un juego de 7 o de 8 como mucho.

¿Pero no se pierde con tanto cambio el sentido conjunto de la trilogía?

No tanto. Cierto que las personas al frente del proyecto han cambiado, pero el juego está muy identificado con un periodo histórico muy concreto que es inevitable el reutilizar situaciones e incluso enemigos. Pero con las innovaciones necesarias para acabar ofreciendo algo nuevo y que no desentone. A nivel jugable los seguidores van a tener una trilogía perfectamente enlazada.

Y ya entrando dentro de lo que es la propia dinámica del juego. ¿Kratos es el protagonista de la historia? ¿O es sólo un peón entre la disputa de los dioses y los titanes?

No, no, no. La historia siempre ha sido la venganza de Kratos. En el primero acabábamos luchando contra el propio Zeus movidos por la propia venganza.



Y en el segundo tal vez sí que había un final bastante más abierto, donde Kratos acababa encaminando el ascenso de los titanes al Olimpo. Pero la tónica es que siempre es Kratos el protagonista. Y aquí vamos a enlazar precisamente con ese momento. Es el final de la saga y si quieres conocer el final, hay que jugarlo.

Hablando de historia, uno de los aspectos más criticados en las diversas reviews que se han publicado es precisamente la caída de la trama. Yo te puedo decir que aún no he jugado al juego y no puedo posicionarme. ¿Pero crees que esas afirmaciones están justificadas?

Yo te puedo dar mi opinión como usuario. Para mí está muy bien resuelta en todo momento. El que haya gente que piense que es así, eso ya es cuestión personal de cada individuo. Personalmente no creo que la trama se diluya. Si da esa sensación puede ser por los continuos giros argumentales. Pero creo que ese aspecto en vez de penalizarlo, lo enriquece. Volvamos al ejemplo de las películas. Si una película se intuye por donde va a ir, pierde emoción. Y es precisamente el no tener la certeza del que va a ocurrir lo que acaba enriqueciendo al título.

Y a nivel jugable ¿Qué vamos a encontrarnos en esta entrega que no hayamos visto todavía hacer a Kratos?

Tenemos nuevas armas, uso de magias... y sobre todo destacaría de esta versión los puzles. Algunos son francamente complicados. También tenemos unos Dioses increíbles. Y una sorpresa enorme a modo de enemigo. Personalmente es el enemigo más grande al que yo me he enfrentado en un videojuego. Si trasladamos su escala al mundo real sería el equivalente de una lucha entre una persona y el Empire State Building.

Y novedades en el sistema de combate. No va a ser una repetición de combos. A cada enemigo que nos encontremos lo debemos afrontar de una manera distinta. Y también destacar la brutalidad del juego. Kratos quiere venganza y aquí lo va a demostrar.

¿Qué nos ofrece God of War III que no nos ofrezcan otros juegos del mismo género?

La combinación de botones y la facilidad de encadenar combos espectaculares con pocas exigencias. Cualquier jugador medio va a encadenar combos demoledores con una facilidad pasmosa. Gusta porque no está dirigido a un tipo de jugador hardcore, sino que a pesar de esa fachada dura, es un juego muy asequible para cualquier tipo de jugador. Su fuerza radica en que realizar combos es sencillo. Un jugador experto puede encadenar cierta cantidad de combos. Pero un jugador menos hábil, va a poder en poco tiempo disfrutar de sobremanera con él.



¿Y hay alguna parte, con el producto final en la mano, de la que os sintáis particularmente orgullosos?

Como ya te he comentado en alguna ocasión, a mí particularmente los puzles me han sorprendido bastante. Y también el final del juego. El final está a la altura de lo que cualquier persona que haya seguido las dos historias de PS2 y la de PSP esperaba para la franquicia. Es épico e increíble. Pero no voy a revelar mucho más porque me gustaría que todo aquel que lo juegue le sorprenda tanto como a mí.

Y ahora que ha salido a la palestra el reciente anuncio de que los juegos de PS3 se van a adaptar a la nueva tecnología 3D, ¿hay planes de adaptar God of War III a esta tecnología?

A nosotros (Sony España), no nos han comentado nada al respecto. Me imagino que teniendo el producto ya acabado, adaptarlo exigiría un nuevo proceso de programación y no sé hasta qué punto es viable. De momento no hay ninguna confirmación oficial ni que asegure ni que desmienta el uso de esta nueva tecnología más adelante en este título.

Que God of War III es un juego violento es algo que no escapa a nadie. Y en muchos sitios se ha convertido en un problema hasta el punto de vetar salidas de algunos títulos. ¿Ha tenido éste en concreto algún problema en ese sentido?

No ha habido mucha polémica. Y si la hubiera, es entendible. Es un juego totalmente dirigido a un público adulto. Y aquí debe jugar un papel muy importante los padres y los vendedores, para que este tipo de juegos sean jugados por quien debe serlo. Y aquí no tienen cabida los niños.

¿Pero no suena un poco hipócrita que haya películas que llegan a las taquillas mucho más violentas que cualquier juego y no haya problemas, y en cambio sí que lo tengan juegos de éste estilo? Y ambos ejemplos están catalogados por el PEGI como +18.

Puede ser. Pero precisamente ahí está el PEGI. Particularmente considero que es un sistema que está bastante bien regulado. Y estas divisiones acaban incidiendo no sólo en el acceso al producto, si no a la hora de promocionarlo. Hay que tener cuidado donde y como se promocionan los productos dirigidos a un público adulto. Si este sistema se usa para lo que está pensado, funciona.

Cuando se lanza un juego, se mira mucho el periodo en el que va a salir a la calle. ¿Pueden verse resentidas sus ventas el hecho de compartir periodo con otros juegos tan esperados como Final Fantasy XIII, Heavy Rain o Bayonetta?

De los tres juegos que me has dicho, dos son bastante distintos. Vale, está Bayonetta. Lo he jugado y puedo decir que es increíble y un juegazo. Sin embargo considero que ese producto está más dirigido hacia los hardcore gamers por su propia naturaleza que lo que puede estar God of War III. Heavy Rain es una experiencia totalmente nueva. Un género nuevo. Lo he jugado y francamente, me ha gustado mucho. Final Fantasy es otro tipo de juego. Es un juego de rol y que pertenece a una saga mítica.

Pero fíjate, en estos tres meses han salido juegos muy esperados, cuando tradicional-

mente el primer trimestre suele ser el más flojo ya que es justo después de las Navidades. Y esto es muy bueno para el consumidor. El tener tanta oferta de calidad, variada y de manera continua.

¿Habéis manejado números aproximados de ventas para God of War III en España?

Lo que te puedo decir son las reservas que tenemos hasta el día de hoy. Ahora mismo hay 30.000 reservas del título en nuestro país. Y son cifras bastante altas. Así que esperamos que tenga una acogida bastante buena en nuestro país.

usuario, sí que espero que sigan desarrollando juegos en este universo, y que si no es con Kratos como protagonista, al menos que sea con un nuevo personaje. Santa Mónica es un estudio que se ha ganado el respeto de mucha gente como desarrolladores.

¿Hay previsto contenido descargable para el título?

Lo que sí que hay, y para la gente que se haga con la edición especial del juego es un contenido descargable consistente en una arena con siete desafíos nuevos. Y que en cierta manera profundizan en la esencia de lo que es God of War III. Yo recomiendo si se está en duda sobre que versión escoger, que se hagan con esta edición coleccionista. Vale, es un poquito más, pero a cambio creo que ofrece algo más de rejugabilidad dentro del título.



Antes habías dejado caer que éste era el fin de la trilogía. Es decir, ya no va a haber más historias de Kratos.

Hace poco estuvimos con el estudio que ha llevado el proyecto. No sé si ellos van a renunciar a God of War como franquicia. Lo que sí nos incidieron es que este es el fin del punto de la historia desde el punto de vista de Kratos. No sé si habrá algo más dentro de este mundo, pero de momento no han confirmado nada. Pero como

Ese es otro de los aspectos que más se le han echado en cara, que no es un juego muy rejugable.

Pero eso es algo que está dentro del género. Son juegos de acción. Y tienen un esquema muy rígido. Hay varios niveles de dificultad y aunque no tengamos la edición especial del juego, sí que se han incluido una serie de desafíos precisamente para buscar esa rejugabilidad. Por otra parte es un juego largo. Estamos hablando de un juego que ofrece sus 11-12 horas para un jugador medio. Una duración que particularmente creo que es acertada.

Antes me has dicho que habéis estado con los chicos de Santa Mónica. ¿No os han revelado nada sobre su próximo proyecto?

Nada. La verdad que no. Pero es entendible. Cuando vienen por una causa como ésta, que es a presentar su juego, están herméticos y completamente centrados en hablar de su juego.

¿Y hay intenciones de continuar la saga dentro de PSP? Porque a juicio de un servidor, Chains of Olympus es la joya de la corona de esta máquina.

No sé si es el mejor. Pero coincido contigo en que es un grandísimo juego y que está entre mis tres favoritos de PSP. ¿Y por qué no? Sería un escenario perfecto para continuar con todo ese universo que hay detrás de God of War. Pero como tantas veces, no hay ninguna confirmación oficial. Aunque nos gustaría saber algo en ese sentido pronto.

¿Y ya para terminar, me podrías dar un titular para el juego?

La batalla final comienza el 18 de Marzo.

Un saludo y muchas gracias por brindarnos estos minutos.

Muchas gracias a ti.

Retromadrid 2010



Reportaje especial retromadrid 2010: El día que el polígono fue vencido por el pixel.

Los primeros rayos de luz que cayeron sobre la madrileña facultad de informática de la Complutense. Mostraron una inusitada actividad para tratarse de un sábado a primera hora de la mañana. Varias decenas de vehículos iban llegando a los aparcamientos del recinto universitario. Todos ellos tenían varias cosas en común, la cara de sueño de sus ocupantes y una elevada cantidad de material de informática retro y vintage en sus maleteros. Retromadrid estaba en marcha.

Después de los pertinentes saludos, reencuentros y esa extraña sensación de finalmente ¨poner una cara¨ a esos compañeros de foro que han permanecido en la absoluta confidencialidad que brinda internet. El montaje de los diferentes stands fue la ocupación de las diferentes webs implicadas en el evento. El progresivo crecimiento de las anteriores ediciones hacían de esta edición del festival de informática clásica especial por varios motivos: primero porque ha sido la primera vez que se ha contado con un espacio extenso para el festival, y segundo, porque el evento alcanzaba una cierta madurez. No en vano Retromadrid celebraba su quinceava edición. Todo ello hacía que las expectativas estuviesen por todo lo alto.

Lo que empezó siendo una pequeña reunión dedicada a los ordenadores de 8 bits y el sistema MSX en general, ha llegado al gran público bebiendo de otros sistemas como las maquinas recreativas o las videoconsolas de juegos. Además, también se ha multiplicado el número de nuevas actividades, incluyendo charlas, tutoriales, concursos u otras menos típicas y más sorprendentes, pues no todos los días podemos ver al bueno de Mario bailando break dance.

La diversificación de los eventos fue una de las constanes de la feria, pudiendo encontrar muchas actividades.

El homenaje al fontanero de Nintendo fue una constante durante todo el evento, siendo protagonista de una extensa charla



en la que se repasaba su creación y evolución desde sus primeros títulos. El tributo continuó con el atuendo del staff y colaboradores del evento, que imitaban a los ropajes de Mario y Luigi, los hermanos protagonistas de la saga Mario Bros. Además, un enorme Mario estuvo continuamente recorriendo la facultad, haciéndose fotos con los visitantes. Otra de la sagas de Nintendo protagonistas de conferencias dentro del evento fue The Lengend of Zelda.

La diversificación de los diferentes eventos fue una de las constantes de la feria, pudiendo encontrar muchas actividades. Desde las básicas para personas no iniciadas en el mundo retro o vintage tales como el poder ir conociendo y jugando a las diferentes ordenadores o videoconsolas pretéritas. Mientras tanto otras charlas estaban más dedicadas para los jugadores más avanzados como los diversos tutoriales en directo con diversa temática arcade, como los impartidos por la asociación Aumap.

Esta diversificación, pese que a algunos visitantes más veteranos e instruidos en la temática les pudiesen parecer una pérdida de la identidad primitiva de los valores del evento (los ordenadores de 8 bits en general y el sistema MSX en particular), si han servido como gancho para poder atraer a la mayor cantidad posible de visitantes.

Uno de los mandamientos básicos de la feria ha sido que prácticamente todos los artículos están para ser admirados, tocados, jugados... en otras palabras Retromadrid brinda la oportunidad a todos sus visitantes de disfrutar de todas las maquinas que poblaban los abundantes stands del evento.

Lo que empezó siendo una pequeña reunión dedicada a los ordenadores de 8 bits ha llegado al gran público.

¨Estamos un poco locos...¨

Al hablar con los responsables de las diferentes webs que conformaban el evento y preguntarles la razón por la que una persona carga su coche con valioso material, se recorre más de 500 kilómetros y expone de forma desinteresada, libre y gra-



tuitamente todo esto casi nadie sabía dar un razón concisa. Algunos proponían respuestas como el contacto con la gente, el dar a sus respectivos sitios webs a conocer, el pasar un día agradable, o porque no decirlo, captar algún cliente potencial. O quizá todas a la vez. La respuesta más ingenua y a la vez más significativa fue la de cierto responsable una de los mayores expositores de la feria ¨No te puedo decir por qué hacemos esto, llevo en este mundillo desde pequeño y me encanta, será que estamos un poco mal de la cabeza, ¿no?¨

Como siempre en esta clase de eventos nos quedamos con diferentes imágenes imborrables, no podemos dejar de mencionar la retro cafetería de Aumap, asociación que se dedican a las máquinas recreativas y a los pinballs. En esta zona, siempre abarrotada de gente, se pudieron ver verdaderas obras de arte convertidas en piezas de salón recreativo, e incluso para los mas nostálgicos había una colección de de lo más completa de Game and Watch de Nintendo. Reconocer el trabajo de webs como Kaos2k, que llevo todo una arcade Naomi al evento, siendo uno de los principales puntos de atracción de la feria, o todas las maquinas y moddings de la web Briconsola que hicieron las delicias de los usuarios aparte de mostrar un considerable material relacionado con el mundo de las placas arcade. Además, el museo expuesto en la facultad era todo un disfrute para los amantes de la retroinformatica.

La feria gana adeptos edición tras edición. Acaca de terminar Retromadrid 2010 y la expectación de la próxima edición acaba de comenzar.

La tarde se presento con el mismo aforo que la mañana, y el evento terminó casi anocheciendo. Era el momento de comenzar a desmontar todos los stands y preparar todo para el viaje de regreso a casa. Antes, se dio una conferencia por parte de los organizadores para los colaboradores y participantes de los stands (y GamesTribune estuvo allí). En esta pequeña charla, con un tono más tranquilo y desenfa-



dado y una vez pasado los nervios previos al evento, se hizo un repaso de lo que había dado de sí el evento. La conclusión final no pudo ser más positiva, el número de visitantes se había doblado respecto de la anterior edición. El llamamiento de la feria había sido el esperado y su repercusión, incluso en los medios no especializados, potente.

Realmente el éxito de la feria ha sido patente, más de 2.000 personas asistieron al evento. Aún así, puede que el mayor logro de este año sea uno de los aspectos que la organización debe cuidar al máximo para el año que viene: a Retromadrid se le ha quedado pequeña la facultad al primer año, el volumen de gente hacía algo incomodo el disfrutar de la fiesta en las horas punta. Se podría apuntar que ciertos stand presentaban un aspecto desangelado respecto a los más potentes o la excesiva presencia de Nintendo en la feria, como otros puntos a tener en cuenta por el staff.

No podemos terminar esta crónica sin agradecer a los organizadores el enorme trabajo de este evento, que casi sin recurso alguno han llevado a Retromadrid a ser el evento por excelencia del calendario de los que gustan pasar un día entre consolas, ordenadores y maquinas arcade. Su trabajo profesional y trato humano fue, en todo momento, exquisito.

Retromadrid ha demostrado que el mundo retro y vintage hace tiempo que dejo de ser una moda pasajera para convertirse en una realidad, en un apartado más dentro del mundo del entretenimiento y la informática con su propia cultura y lenguaje. Un mundo que no deja de crecer y enriquecerse día a día, con mucho camino por recorrer en nuestro país, pero que está recorriendo a pasos agigantados. Acaba de terminar Retromadrid 2010 y la expectación y las ganas de disfrutar otra edición acaban de comenzar.

Realmente el éxito de la feria ha sido patente, más de 2000 personas aparecieron por el evento. Retromadrid ha demostrado ue el mundo retro y vintage ha dejado de ser una moda pasajera.

TEXTO: seten

World of Warcraft: El Sagrario Rubí

En lo que parece ser la última actualización antes del parche pre-expansión, introduciendo a Cataclysm, disfrutaremos de una nueva mazmorra de banda para 10 y 25 jugadores introduciéndonos en los sucesos del nuevo cataclismo.

A poco tiempo de que salga el parche 3.3.3 ya se han anunciado bastantes novedades sobre lo que parece ser la última mazmorra de banda (o Raid, para los enterados) de World of Warcraft:: La Ira del Rey Lich, mazmorra de banda que dejará paso al parche pre-expansión que introducirá mecánicas y conceptos nuevos con los que se convivirá a partir de entonces.

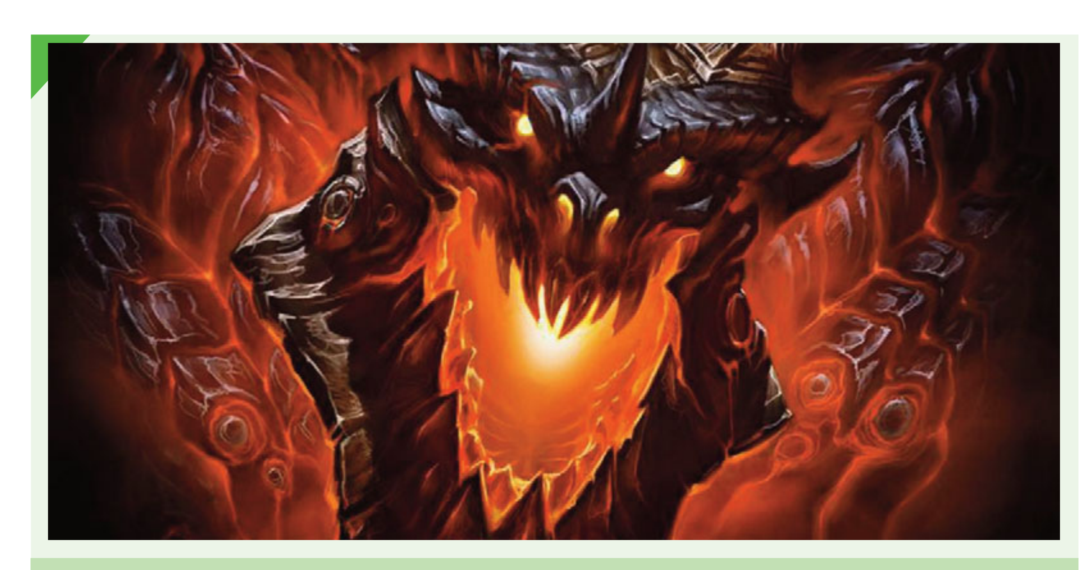
Citando directamente desde los foros oficiales de World of Warcraft:

Un poderoso grupo guerrero del Vuelo Negro, liderado por el aterrador dragón crepuscular, Halion, ha lanzado un asalto al Sagrario Rubí bajo el Templo del Reposo del Dragón. El Vuelo Negro busca en la destrucción del sagrario, aplastar a aquellos que están en el camino de la reaparición de su maestro en Azeroth y, finalmente, arrasar el Templo del Reposo del dragón - el vínculo sagrado que mantiene unidos a los vuelos de dragón.

La batalla que está por llegar seguramente sea un golpe de duras consecuencias al Vuelo Rojo, no obstante, está en vuestra mano detener esta ofensiva sin precedentes y defender el Sagrario Rubí. Primero, deberéis enfrentaros a los sirvientes de Halion, Saviana Furia Ardiente, Baltharus el Batallante y el General Zarithrian antes de enfrentaros contra Halion el Destructor Crepuscular, una nueva y mortal fuerza en este reino.

¡El Sagrario Rubí tendrá contenido de 10 y 25 jugadores, dificultades Heróicas y nuevas recompensas!

Aunque bien se ha confirmado ya que el botín de la nueva banda no será ni por asomo superior al que podemos obtener en Ciudadela Corona de Hielo (y, por lo tanto, haciendo el Tier 10 el último de la expansión), obtendremos objetos de calidad idéntica o ligeramente por debajo que estandarizará un nivel de equipo concreto para enfrentarnos a los primeros retos de Cataclysm. Poniéndonos en situación será algo



El Vuelo Negro empieza a cobrar protagonismo incluso antes de la salida de la expansión. Veremos Dragones Negros hasta en la sopa (de Colmipala).



así como la actualización de la Guarida de Onixia en el parche 3.2, con la diferencia de que El Asalto al Sagrario Rubí (nombre oficial por el momento) estará directamente conectada a nivel de sucesos con los eventos que viviremos en unos pocos meses.

Haciendo números

Además del anuncio de la nueva mazmorra, se han lanzado ya a los foros oficiales varios mensajes del personal de Blizzard adelantándonos los cambios que sufriremos en las estadísticas y los árboles de talentos en World of Warcraft: Cataclysm.

El principal cambio es la actualización y la simplificación de las estadísticas. Como ya muchos sabréis, por ejemplo los curanderos como el Chamán Restauración o el Paladín Sagrado ya no usarán más MP5 (es más, la estadística desaparecerá del juego) para usar Espíritu, un stat venido a menos que sin embargo aparecía en muchísimos ítems. O, por citar otro ejemplo, ahora los Druidas Equilibrio usarán equipo de curandero (compartiendo equipo con la rama Restauración) y obtendrán índice de golpe y estadísticas similares mediante los árboles de talentos.

Y hablando de talentos, también se han dado noticias sobre el nuevo sistema de maestría. Diseñado para estandarizar y normalizar las tiradas de dados por ciertos ítems que pueden servir a diferentes clases, este sistema nos permitirá mejorar nuestras estadísticas y darnos bonificaciones por usar un árbol de talentos en concreto o un tipo de armadura que sea específica de nuestra clase. Si somos por ejemplo un Paladín Sagrado y usamos tela en vez de placas, perderemos, además de la obvia cantidad de armadura, bonificaciones importantes que quizá marcan la diferencia en un encuentro en banda. Por lo que, probablemente, por los canales de búsqueda de grupo leeremos a partir de ahora cosas como: “Paladín Holy con X de gear y X de armadura de placas y Go!”.

Empiezan a desvelarse datos sobre características jugables de la nueva expansión, como el sistema de maestría o el nuevo reparto de estadísticas.



TEXTO: SERGIO ARAGÓN



El mercado Japonés ya no es lo que era

El Mercado Japonés ya no es lo que era

El mercado japonés no quiere evolucionar, y lo ha demostrado en infinitas ocasiones.

Últimamente, a escasos días de su lanzamiento, Final Fantasy XIII es la comidilla de toda la comunidad, sea para bien o para mal. Solo una saga como la de SquareEnix es capaz de provocar tantas reacciones encontradas sin ni siquiera haber aparecido en nuestro mercado y un debate a tantas escalas entre detractores y partidarios.

Por desgracia no es mi caso; la ultima entrega de la gran epopeya ideada en su día por Hironobu Sakaguchi ni me va ni me viene. No me suscita el más mínimo interés ni me quita el sueño cantar sus virtudes o defectos. Y eso no significa que desprecie el juego ni que me una a esa comunión de jugadores que menosprecian el título sin haberlo probado, ni mucho menos... es simplemente que ya he perdido la fe en la industria del videojuego japonesa.

Hubo una época dorada, aquella que la mayoría recordamos como nuestra más tierna infancia, en que la meca del videojuego era, sin lugar a dudas, Japón. Fueron los tiempos de los ocho, dieciséis y treintaidos bits... De nombres que dominaban sobradamente el panorama como Nintendo, Sega, Capcom, Konami, Square o Namco. Estudios que nos hicieron soñar con sus aventuras llenas de fantasía, y que consiguieron hacernos derramar las primeras lágrimas frente a un televisor.
Efectivamente, los japoneses no inventaron el videojuego, pero lo llevaron al nivel de esplendor de una autentica época dorada.

Mucho ha cambiado desde entonces. O quizá todo lo contrario... nada ha cambiado. Mientras toda una generación de jugadores crecía y maduraba, la industria del videojuego japonesa se estancaba en los mismos tópicos y clichés de antaño.

Viva prueba de ello es precisamente el género del RPG; ¿cuántas historias, cuántas situaciones, cuántos recursos han sido reutilizados desde aquella edad de oro hasta la actualidad?



Los japoneses no inventaron el videojuego, pero lo llevaron al nivel de esplendor de una autentica época dorada..



Y es que no pocos de los antaño reconocidos JRPG provocan hoy día más vergüenza ajena que otra cosa. Lo que antaño suponía una épica epopeya del héroe y su comunidad para salvar el mundo, ha acabado degenerando en un calcado desfile incoherente de fetiches y necedades protagonizado por el típico niñato, que de la noche a la mañana, sin esfuerzo alguno, recibe el poder para salvar el universo.

Hay excepciones, desde luego; relatos maduros como Lost Oddysey o genialidades artísticas como Eternal Sonata, juegos que nos hacen pensar en lo que podría haber dado de sí la industria japonesa de habersele permitido evolucionar de forma natural, de no haber sido injustamente castigados en su país de origen con ínfimas ventas.

El mercado japonés no quiere evolucionar, y eso es algo que ha demostrado en infinitas ocasiones. Quiere seguir disfrutando de las mismas formulas una vez tras otra y no ve con buenos ojos, e incluso mortifica, los intentos de progreso de su industria.

¿Cómo si no se entiende que éxitos de crítica alrededor del mundo, como Grand Theft Auto IV o Fallout 3, pasen desapercibidos por el país del sol naciente? Call of Duty Modern Warfare 2, el gran éxito de ventas del pasado 2009, y “Juego del Año” de no pocos medios, fue considerado por la audiencia japonesa como uno de los peores títulos del año.

Mientras tanto, juegos de citas mediocres como Love Plus, o simuladores de control de divas como Hatsune Miku arrasan en sus ránkings de ventas.

Hay incluso una palabra despectiva hacia el videojuego occidental en la jerga nipona, "youge", títulos que el usuario medio japonés califica de complicados, con demasiadas opciones y confusos argumentos.

Razón no les falta... Precisamente Fallout 3 o Mass Effect nos gustan tanto por su "complicación". Es la evolución lógica del videojuego, la capacidad de crear tu propia historia, tu propio personaje, tomar las riendas de tu destino como jugador.

No obstante, esta faceta que tan bien están llevando a cabo

Hay excepciones, desde luego; relatos maduros como Lost Oddysey o genialidades artísticas como Eternal Sonata.



estudios americanos y europeos al otro lado del mundo no convence, prefiriendo en su lugar el manejo de lo que son, en apariencia, impasibles muñecas de porcelana.

Los mayores diseñadores de videojuegos japoneses no lo ocultan. Todos ellos han dejado claro que hay que mirar para occidente, que es donde se están llevando a cabo las mejores ideas en la actualidad. Sin ir más lejos Hideo Kojima, creador de Metal Gear, con todo lo que ha influenciado a miles de creadores y jugadores, afirmó en una entrevista que, efectivamente, los desarrolladores occidentales habían superado ya a sus paisanos japoneses. Más lejos llega incluso el admirado Keiji Inafune, creador de Megaman, afirmando, de una forma quizá un tanto exagerada, que la industria nipona está acabada como tal.

Japón forjó las bases de la industria a finales del siglo veinte y esa edad de oro jamás será olvidada. De hecho, reverenciados títulos del pasado año como Assasin's Creed II, Batman Arkham Asylum o Uncharted 2, no habrían podido ser una realidad sin todo lo que aprendieron sus diseñadores estudiando y disfrutando de las obras maestras de la industria nipona en los años ochenta y noventa.

Pero lejos de recuperar el favor, el mercado japonés se está convirtiendo en un pequeño gueto reacio a progresar, anquilosado en las mismas ideas de siempre. Y eso se nota... ¿En que otra situación (el lanzamiento de un nuevo Zelda, la saga de ActionRPG por excelencia) habría pasado totalmente inadvertido y desapercibido por nuestro mercado, como lo ha sido el reciente



Spirit Tracks?

La respuesta: en ninguna, salvo la actual. El juego japonés ya no trasciende, ya no sorprende; tiene unos rivales demasiado poderosos a los que enfrentarse y ni siquiera su respetado nombre y trayectoria le sirven para destacar, en una época en que cientos de prometedores estudios de todo el mundo compiten entre sí.

Por supuesto hay excepciones, algunas aquí mismo mencionadas. Todavía hay desarrolladores nipones que otean más allá del oceano al diseñar un nuevo videojuego y que ofrecen nuevas ideas y conceptos que encandilan a jugadores alrededor del globo. Pero aparentemente, no es la ley predominante.

Ojalá Final Fantasy XIII sea uno de estos pero, lamentablemente, pese a que reconozco que es un error por mi parte, no guardo ningún tipo de esperanza al respecto.

El videojuego japonés me ha agotado, me ha decepcionado en repetidas ocasiones ya y un servidor, que antes era un férreo defensor de que un videojuego de calidad solo podía salir del país del sol naciente, ha acabado por apoyar todo lo contrario. La vida da muchas vueltas y quien sabe si, algún día, la industria japonesa volverá, por fin, a recuperar la notoriedad de antaño.

TEXTO: Marc Rollán (Funspot)


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

GTM Opina...

De cuando el rol dejó de ser rol



Gonzalo Mauleón
Coordinador de Games Tribune

De un tiempo a esta parte intento buscar en que momento la cadena se salió de la rueda. En que punto de esta generación a alguien le pareció buena idea matar el concepto de rol oriental. Y aquí están los resultados.

Ya está entre nosotros el tan cacareado *Rey de reyes.* El juego *vende-consolas.* El que durante mucho tiempo sirvió para llenar hojas y hojas que hablaban de traición para unos, apertura de ojos para otros. Aquel que iba a enseñar al mundo como debe ser un gran juego de rol. Y para mi propia sorpresa, el rol viene vestido de Hack and Slash.

Es cierto que la sombra de Sakaguchi es demasiado alargada. E intentar imitar al genio sin las dotes oportunas, puede tildarse de sacrilegio y de experimento fallido. Pero me pregunto yo ¿que sentido tiene el destruir todas las bases de un género del que fuiste amo y señor, para acabar ofreciendo una experiencia (aquí no entraré a valorar si buena o mala), totalmente ajena del género que abanderas?

Puede que esta nueva forma de jugar atraiga a los nuevos jugadores que jamás hayan tocado un *Final.* Aquellos que viven cegados por la calidad de su despliegue técnico; que dicho sea de paso es mucho y muy bueno. Pero que es incapaz de esconder la multitud de carencias que ofrece como apuesta de rol. Tantas y tan profundas que podemos decir sin lugar a dudas que estamos ante el primer RPG de esta generación que es en sí mismo un NoRPG.

Los espacios abiertos, las side-quest, el mapamundi, las tiendas, el dialogar con la gente, el sentirte participe de una historia, el jugar con la empatía de los personajes. Viajar por sus sueños, sus miedos. Levear para intentar conseguir las habilidades necesarias para derrocar al enemigo. Llegar a un nuevo enclave y conseguir hacerte con la espada más poderosa de la región... Todo ello ha quedado reducido a un pasillo que rara vez supera los 3 metros de ancho y donde jamás se ve el fin.

Hay quien tilda esto de evolución. ¿Evolución a qué? No se puede hablar de evolución si se derriban todas tus señas de identidad. No puedes hablar de evolución si el planteamiento que presentas no difiere en absoluto de aquel Kung-fu de NES. ¿Osado? Quita las brutales cinemáticas y verás como el idolatrado JRPG queda reducido a recorrer un pasillo donde al final acabas luchando con el final boss. ¿No es lo mismo?

Los neófitos lo justifican aduciendo a que su sistema de combate combina estrategia y dinamismo. Pulsar XXXX (o AAAA según sea la versión) para derrocar al 98% de los enemigos del juego no puede tildarse de estratégico. Porque si es así, Golden Axe es el mayor RTS de la historia, ya que era necesario atacar con dos botones diferentes.

De nuevo estamos ante un *Final que no es un Final.* Y son ya tantas veces en los últimos años las que hemos oído/leído esa afirmación, que tal vez haya que desligar de una vez por todas el concepto de JRPG de la saga de la doble F. Porque el rol japonés, aunque quieran matarlo, sigue estando vido. O eso quiero creer.





... dejó de ser rol



LIVES





GTM Opina...

Monster Hunter: Némesis



Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

No. No es que vaya a hablaros de un nuevo MH reservándome la exclusiva mundial para esta columna de opinión. Es solo que estaba dudando entre este título y "El juego que me demostró que soy un paquete", descartado este último por ser poco decoroso, además de demasiado largo. Todos tenemos algún juego que se nos atraganta, incluso a pesar de su calidad objetiva, simplemente no podemos con el. Hoy voy a hablaros de mi némesis particular: Los Monster Hunter

Mi idilio con los Monster Hunter ha sido corto pero intenso. Tras múltiples insistencias de algunos amigos cedí finalmente a la presión y lo probé. Creo que MH2 fue el maligno UMD que abrió la caja de los truenos y me condenó a una errático peregrinaje por el resto de la saga. Y es que así es, amigos, el susodicho juego me gusto mucho.

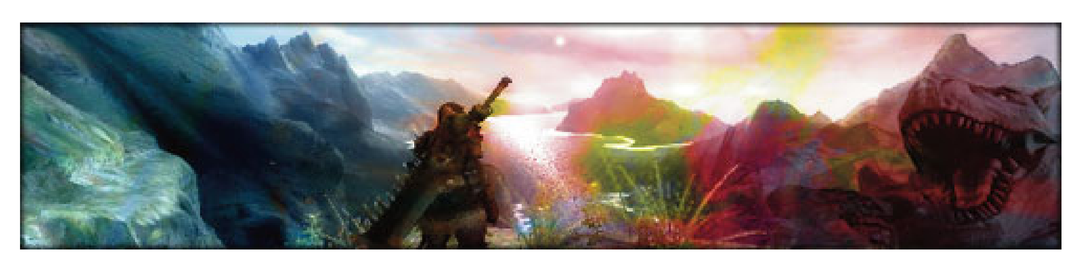
Haciendo una analogía, ahora me siento como el ludópata que no puede abandonar su vicio, pero que aún recuerda con cierto arrepentimiento cual fue la partida ganadora que le hizo caer en la ludopatía: A mi el juego me gustó, en parte porque lo disfruté en compañía. Pero entonces no podía ver todavía el peligro que se escondía tras él...

Y es su excesiva dificultad en el modo para un jugador. Sobre todo en el MH Freedom Unite.
Lo que antes era ilusión y vicio sin complicaciones se convirtió en una auténtica pesadilla.
Seguía gustándome la idea, me atraía el concepto del juego. Pero su dificultad absurda (a nada que avances un poco) quemaba todas mis expectativas, y me frustraba hasta tal punto que lo apartaba, presa del horror y la obsesión.
Pero al rato no tenía más remedio que retomarlo y seguir sufriendo los avatares de una jugabilidad ortopédica, que tampoco ayudaba mucho a la experiencia. Y es que a pesar de ello era divertido, y en ese sentido se pasaba de retante.

Y es que seamos sinceros, cuando uno lleva en esto varios lustros, que una birria de rinoceronte con tres cuernos te de la paliza de tu vida mientras que tu apenas has alcanzado a darle un par de estocadas de refilón es un duro mazazo para tu autoestima, ya ni digamos para tu orgullo gamer.

Esta claro que ser cazador es muy peligroso, y además mal pagado (a los rácanos habitantes de los poblados me remito). Pero es divertido, y sería mucho más divertido si la jugabilidad fuera más fluida y la curva de dificultad contemplase de una manera más seria la alternativa de "ir por tu cuenta" sin depender de jugadores humanos o de IAs.
Porque está claro que el juego en si tiene mucho potencial. Potencial que se pierde en su mayor parte por el target tan concreto que tiene el producto. No deja de ser una opinión subjetiva, pero creo que si el juego no ha calado tan hondo en occidente es porque aquí se le da más importancia a sus "desaciertos", por no decir fallos.

Dentro de poco MHTri desembarcará en Europa. Un servidor ya tiene plan para ese día: A la tienda a por el juego, y a la farmacia a por valium. Y ya son ganas de sufrir... ¿Seré masoca?



games Tribune Magazine



n nuestra web!



Prison Break

Fugas digitales al estilo americano

Como agente de la compañía, deberás infiltrarte en la prisión y espiar a M. Scofield para descubrir cuáles son los motivos por los que ha acabado encerrado. Descubre sus intenciones y evita la fuga, antes de que sea demasiado tarde.

Han pasado ya cinco años desde que la cadena norteamericana FOX nos presentó Prison Break. Una serie que desde su estreno levantó mucha polémica y poco a poco fue ganando popularidad. Debido a su gran éxito pasó de ser una mini-serie de ocho capítulos (como estaba planteada inicialmente) a convertirse en una gran producción de cuatro temporadas, con película añadida.

Prison Break nos explica la historia de Michael Scofield y Lincoln Burrows, dos hermanos muy distintos y a la vez muy unidos.



Dentro de la prisión deberemos tener mucho cuidado con todos nuestros actos. De lo contrario corremos el riesgo de acabar en una situación desagradable.



Más que una adaptación al videojuego

Después de mucho tiempo esperando, la adaptación del mundo Prison Break a los videojuegos se ha convertido en una realidad, ¡y qué realidad!

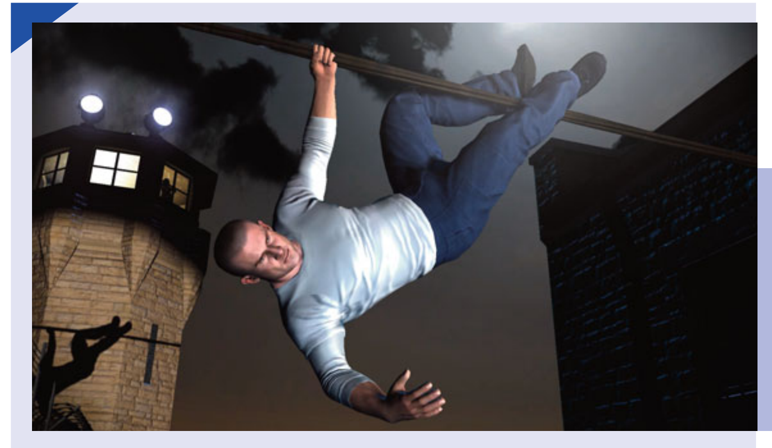
Todos los detalles han sido cuidados con mucha cautela, por lo que todo (y cuando digo todo es todo) se nos presentará idéntico a la serie. Sin embargo, en el videojuego veremos zonas de la prisión que no habíamos tenido la oportunidad de explorar en la serie de televisión.

Como no podía ser de otra forma, durante el transcurso de la acción nos toparemos con todos los personajes de la serie: desde el carismático Sucre hasta al pervertido de Theorode Bagwell. Todo un acierto.

Michael es ingeniero de estructuras, un chico con un historial impecable que se graduó en la universidad con unas notas brillantes. Lincoln en cambio no tiene estudios, es más problemático y además tiene varios antecedentes por conflictos con la ley. La serie arranca en un punto dramático, donde vemos a Michael cometiendo un robo a mano armada, por lo que es arrestado y condenado a 5 años de prisión. Una vez dentro de prisión descubrimos las verdaderas intenciones de Michael. Su hermano ha sido condenado a muerte por el asesinato de Terrence Steadman, el hermano de la vicepresidenta de los Estados Unidos aunque él asegura que es inocente. Gracias a su trabajo como ingeniero de estructuras, Michael tiene acceso a los planos de la prisión y después de elaborar un complejo plan de fuga, decide tatuarse en el cuerpo los planos de la prisión e ir a por su hermano, motivo por el que comete el robo al banco para ser encerrado.

Dentro de la prisión deberá lidiar con todo tipo de reclusos, tarea que no le será nada fácil. Es más, para llevar a cabo la fuga deberá hacerse amigo de varios internos entre los que se encuentra John Abruzzi, un capo de la mafia condenado a cadena perpetua, que posee los medios necesarios para desaparecer del mapa una vez fuera de la prisión. Su plan también incluye hacerse amigo de la doctora Sara Tancredi, hija del gobernador Tancredi, ya que la enfermería será uno de los lugares clave para llevar a cabo la fuga. Aunque acercarse a la doctora no será nada fácil. Mientras lleva el plan de la teoría a la práctica, se cruzarán en su camino reclusos como T-Bag, un asesino sin escrúpulos que se dedica a hacerle la vida imposible a los novatos o Charles “Hayware” Patoshik, un psicópata que descubrirá sus planes de escape e intentará unirse al equipo de partida. No





Las cinemáticas nos introducirán todavía más en la acción. De esta forma nos pondremos en la piel de Michael y Lincoln.

cabe duda de que su estancia en la prisión no será agradable, pero Michael está dispuesto a evitar que su hermano muera injustamente en la silla eléctrica.

¿Conseguirá tener éxito en su cometido? Eso es algo que no puedo desvelar todavía.

En el juego, reviviremos la primera temporada de la serie, pero no encarnaremos a Michael Scofield ya que la aventura será ligeramente diferente.
Nuestro protagonista será Tom Paxton, un miembro destacado de La Compañía que es enviado a Fox River para investigar a Michael. Su ambición le condujo a realizar una carrera militar en la Academia de West Point. Se graduó con honores y se unió al Servicio Secreto. Tiempo después fue reclutado por La Compañía, convirtiéndose así en uno de sus mejores agentes.

Este nuevo personaje (que no aparece en la serie) se integrará en todos los sucesos de la primera temporada y vivirá, junto con nuestros amigos, los momentos más intensos de la misma.

La aventura se desarrollará en tercera persona y no nos lo pondrán fácil, puesto que la dificultad será uno de los puntos fuertes del videojuego y, en más de una ocasión, nos tendremos que romper la cabeza para seguir avanzando.

Nuestra primera misión con Tom será la de explorar la prisión sin llamar la atención de los otros reclusos. Durante el día deberemos seguir las normas del recinto y no recibiremos ningún trato de favor, ya que aunque seamos un agente encubierto, dentro de Fox River no somos más que otro recluso. Deberemos mantenernos al margen de las peleas para no llamar la atención. Poco a poco nos iremos ganando la confianza de otros internos, aunque no será nada fácil puesto que en la prisión nadie confía en nadie. Para reforzar nuestros vínculos con los demás internos, deberemos realizar pequeñas misiones para ellos. De esta forma iremos ganando acceso a nuevas zonas de



Reviviremos todos los momentos importantes de la serie, eso sí, lo haremos desde la perspectiva de nuestro nuevo agente Tom Paxton.

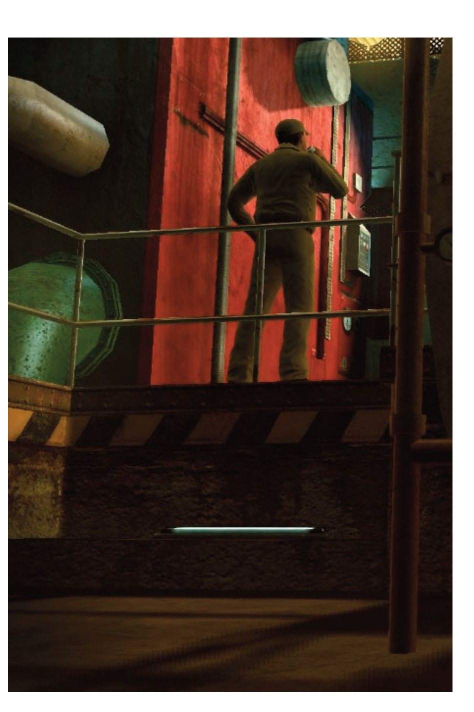
la prisión.

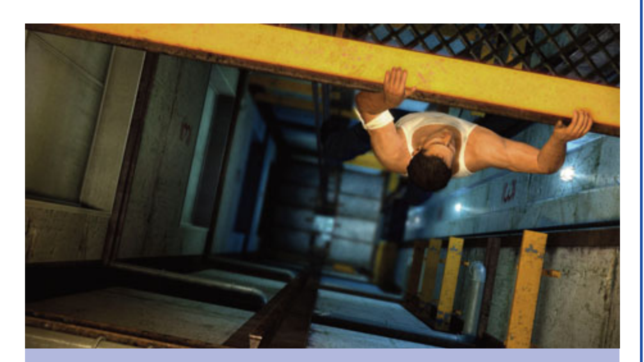
Gran parte del tiempo estaremos infiltrados o escondidos por zonas de la prisión, por lo que nuestros movimientos deberán ser rápidos y precisos. Avanzaremos por las sombras para no ser descubiertos y en algunas zonas detectaremos lugares para escondernos por completos (como taquillas, por ejemplo). Estos lugares nos ayudarán a espiar al resto de personajes sin ser descubiertos. Nuestros pasos deberán ser precisos, cualquier ruido podría ser oído y no nos podemos permitir errores.

Por otra parte, no bastará con escondernos y espiar a los internos. Tendremos que estar alerta en todo momento, si oímos pisadas cercanas, tosidos o ladridos de perro deberemos permanecer atentos y vigilar nuestros movimientos, para no delatar nuestra posición. Cuando sea estrictamente necesario, podremos golpear objetos cercanos o cortar la luz (entre otras cosas) para distraer a los guardias y así poder escapar. Como último recurso podremos pelear: puñetazos, patadas, bloqueos, golpes bajos... Todo está permitido cuando se trata de escapar.
Durante la acción veremos cinemáticas que nos ayudarán a meternos todavía más en el papel y nos explicarán (desde nuestra perspectiva como Tom Paxton) la situación de nuestros protagonistas.

La interacción será un factor clave, ya que podremos interactuar con una gran cantidad de objetos de nuestro entorno: podremos escalar paredes de piedra, trepar muros, subir y bajar por tuberías de agua y postes de electricidad, escalar y descender por chimeneas y conductos de ventilación...

Así que todo estará a vuestro alcance, ¿conseguirá Michael Scofield rescatar a su hermano o Tom lo descubrirá antes de la fuga? La respuesta a esta pregunta está en vuestras manos.
Vosotros decidís.





Los momentos de acción estarán muy presentes en el juego, su objetivo será intentar impactar al jugador.

Valoración:

Adaptar una serie a videojuego no siempre es una buena idea. Sin embargo el caso de Prison Break, pese a tener un argumento ligeramente distinto a la serie, es muy positivo. Los escenarios han sido cuidados al detalle y las cinemáticas están organizadas de tal forma que nos recordarán en todo momento a la serie.

TEXTO: MARC ALCAINA G.





FallOut New Vegas

La desolada Costa Oeste

Se espera que haga aparición a finales de 2010. Será entonces cuando todos los focos estén puestos en el nuevo proyecto de Bethesda. Los creadores del mejor juego de RPG del 2008 contarán en su plantel con los padres de FallOut original

Un trailer y un sinfín de especulaciones. Muchos datos y casi ninguno confirmado. Una aureola de misterio que va a ir engordando a uno de los lanzamientos más potentes que nos esperan a final de año. Y es que cada vez que Bethesda anuncia un nuevo título, el mundo entero se paraliza. Tanto para lo bueno, como para lo malo.

New Vegas nos trasladará a la costa oeste americana y tomará como centro neurálgico la capital del juego. El desierto de Mojave hará el relevo del Yermo que vimos en FallOut 3. Pero con una salvedad: Las Vegas no ha sucumbido al cataclismo atómico que si padeció la ficticia capital estadounidense.

Esta nueva entrega no consiste en una secuela. Se podría tomar su concepción como una ampliación, ya que los hechos no son heredaros de lo que vivimos en la costa este. La época en la que nos moveremos será la misma en la que nos desenvolvimos con el habitante del Refugio 101. Y buena prueba de ello serán algunos aspectos que enlazan ambas zonas geográficas, como es la existencia de La Hermandad del Acero, aunque como veremos, su importancia no va a tener tanta trascendencia.

Entre algunas de las novedades que se han ido filtrando a lo largo del tiempo, podemos encontrar los supuestos orígenes de nuestro personaje. No provendremos de un refugio, sino que encarnaremos a un mensajero. Un mensajero a cargo de una carga un tanto inusual, hasta el punto de que seremos traicionados por ella.

Una de las que mas ha sorprendido, y que sorprende por llevar lo visto en la entrega anterior



Los supermutantes tendrán su propio esquema jerárquico y distinta inteligencia

un paso más allá es el hecho de que ahora vamos a poder utilizar vehículos. Un añadido que se suma a los otros ya más esperados como pueden ser nuevas habilidades, nuevas armas y un uso más eficaz del particular sistema de combate V.A.T.S. Incluso se rumorea que en el desierto de Nevada encontraremos la mítica Area 51. Un dato que desde la desarrolladora no se ha desmentido de manera tajante.

Y esta vez, Obsidian, el estudio al que Bethesda ha encargado el desarrollo de FallOut New Vegas, contará con parte del estudio que dio lugar al primer FallOut. Una clara muestra de intenciones de querer volver a romper los límites que marcaron con FallOut 3.

Alejados del Yermo, la fauna y la flora que nos encontraremos poco o nada tendrá que ver con lo que vimos en FallOut 3.

Valoración:

A pesar de poder parecer un producto reciclado por el hecho de recuperar el motor gráfico que ya vimos en la tercera entrega, puede tener los argumentos suficientes para esconder en su interior un buen puñado de horas.

Esperemos que esta vez el juego vuelva a llegarnos con el soberbio trabajo de doblaje. Si esto no se produjera así, se podría tomar como un paso atrás dentro del acertadísimo paso que la distribuidora había logrado con esa decisión. Un título en inglés en tierra hispana no es tan accesible a todo el mundo como sí lo puede ser un trabajo de localización y ambientación como el que disfrutamos hace ya casi año y medio.

Desde ya cruzaremos los dedos para que nuestras plegarias sean escuchadas. ¡Y a ser posible sin bugs!

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Halo: Reach

Llega el equipo Noble

Bungie busca reinventar su saga con mejoras técnicas, una historia más profunda y humana y un sólido multijugador con añadidos que buscan convertirlo en el rey de Xbox Live.

Por segunda vez dentro de los Halo's desarrollados por Bungie, el Jefe Maestro no será el protagonista, sino que lo será el Equipo Noble, un grupo de la UNSC formado por seis spartans. Su líder es el Comandante Carter-259, uno de los primeros Spartan-III. Kat-320, segunda al mando con una gran experiencia en el campo de batalla. Ellos dos son los únicos miembros originales, pues el resto son sustitutos de compañeros caídos en la batalla. Jun-226, el francotirador del equipo. Emelie-329, soldado sigiloso que tiene un cuchillo como arma secundaria. Jorge-052, especialista en demoliciones y armas pesadas, es el único Spartan-II. Nosotros controlaremos al sexto Noble, al que podremos subir de nivel y modificar su aspecto al estilo del modo multijugador de Halo 3, aunque todavía no se sabe hasta que punto.

Bungie quiere que Halo: Reach sea la entrega más grande de su saga y para ello está poniendo especial interés en mejorar el apartado técnico utilizando un nuevo motor gráfico. Como se puede ver en los tráilers publicados, hay una mejora clara en el movimiento de los personajes, esto es debido a la utilización de la captura de movimientos, proporcionando un resultado realista. También habrá que prestar atención a las animaciones faciales, pues corren a cargo de la empresa Image Metrics, conocida por la demo Emily.

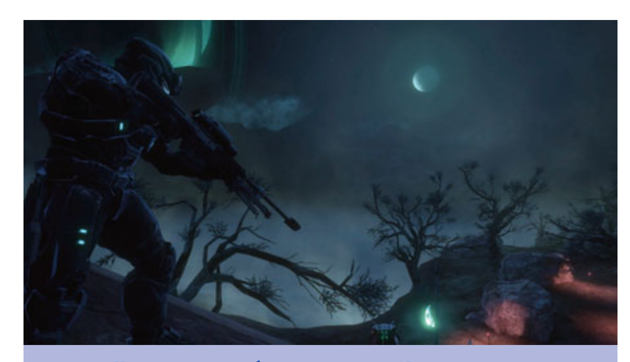
La iluminación es otro de los apartados que se están mejorando. Se ha aumentado el número de fuentes de luz que puede manejar, pasando de controlar 3 fuentes de luz dinámica a entre 20 y 40. Además, prometen que el número de enemigos en panta-

El nuevo motor gráfico promete ofrecer una iluminación más realista

lla se doblará, llegando hasta los 40 enemigos y hasta 20 vehículos de forma simultánea.

El apartado multijugador será, junto a la Campaña, uno de los pilares de esta última entrega desarrollada por Bungie. Conservará el modo cooperativo a 4 jugadores de forma online y a 2 jugadores a pantalla partida. Será el competitivo online el que reciba el mayor número de novedades con la inclusión de nuevos modos de juego: Headhunter, Spartans vs Elites o Invasion, entre otros. También se han añadido jet packs, mochilas autopropulsadas que añadirán juego vertical.

Los compradores de Halo 3: ODST podrán acceder el próximo 3 de mayo a la beta multijugador.



El multijugador será uno de los pilares de Halo: Reach, los nuevos añadidos prometen convertirlo en uno de los más jugados de Xbox Live

Valoración:

Halo: Reach se presenta como uno de los títulos triple A del año, al que los analistas señalan como uno de los grandes superventas del año y una de los grandes lanzamientos para Xbox 360.

Una historia más humana, mejoras técnicas que prometen elevar la saga a un nuevo nivel y un multijugador con interesantes añadidos, son los ingredientes del sexto Halo. El Halo con el que Bungie dice adiós, al menos de momento, a su saga, una de las más aclamadas de los videojuegos, con la que demostraron que los First Person Shooter en consola son posibles.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Resonance of Fate

El jrpg se hace adulto



Esta generación no está siendo la de los jrpg, por unos motivos u otros no terminan de romper y los otrora reyes del rol interactivo ven como Bioware o Bethesda les ganan la partida título a título, pero Tri-Ace está de vuelta.

El efecto del rodillo Square Enix en general, y el de Final Fantasy en particular es tan grande que no todos los jugadores conocen como debieran la trayectoria de otras desarrolladoras niponas que han llevado al jrpg a lo que es hoy en día. Una de ellas es Tri-Ace Inc, que cuenta entre sus logros más significativos con las sagas Star Ocean y Valkyrie Profile, y otros títulos de calidad como Radiata Stories, la mayoría de ellos publicados por Square Enix.

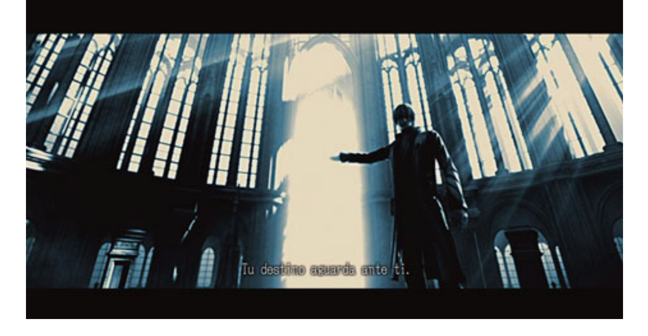
Tras un irregular Star Ocean: The Last Hope, para su próximo título han decidido romper con el pasado para crear una nueva franquicia, Tri-Ace busca actualizar la experiencia de juego mediante una historia más adulta, un desarrollo más libre y profundo y unos personajes con más carisma, todo ello suena a "occidentalizar" el jrpg aunque mantendrá algunas de las características típicas del rol nipón. El productor y distribuidor de Resonance of Fate es Sega, una compañía japonesa pero con un conocimiento global del mercado.

Resonance of Fate nos sitúa en un futuro distante, la Tierra ha sufrido un cambio drástico en el medio ambiente, por razones desconocidas la superficie está impregnada por una capa de gases tóxicos que ha provocado la extinción de la mayor parte de la raza humana por su incapacidad a adaptarse al medio. Los supervivientes crean un gran dispositivo llamado Basilea, un purificador del ambiente enterrado en la tierra, que limpia el ambiente de la tierras circundantes. A su alrededor se inicia una nueva civilización que, tras un tiempo de tranquilidad, ve como la depuradora empieza a dar fallos de funcionamiento. Tomamos el papel

de Zephyr, un joven de 17 años que involuntariamente se ve obligado a investigar el origen de los problemas de Basilea, que es la verdadera protagonista del juego.

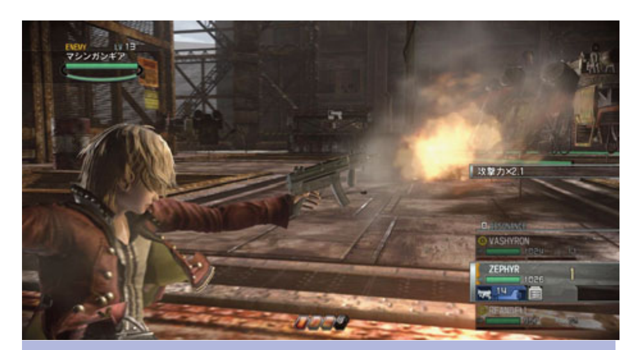
Las batallas se desarrollan mediante el llamado "tri-Attack-Battle", un sistema en semi-tiempo real, que mezcla las batallas en tiempo real y por turnos, que intenta actualizar los sistemas clásicos de los jrpg sin perder el componente táctico y estratégico de los mismos.

A nivel técnico Tri-Ace ha apostado sobre seguro en el apartado musical y ha tratado de dar un giro en el aspecto gráfico, la banda sonora correrá a cargo de Motoi Sakuraba y Kōhei Tanaka, dos de los compositores con mejor trayectoria en el género y con amplia experiencia en los títulos de Tri-Ace. Gráficamente Resonance of Fate muestra un aspecto más adulto, oscuro y sombrío del habitual en este tipo de juegos, el diseño de personajes y escenarios, aún siendo muy japonés, tampoco es el de la mayoría de juegos de rol que llegan del país nipón.









Una historia adulta y profunda, unos personajes trabajados, una ambientación sombría y oscura, y la música de Sakuraba y Tanaka conforman RoF.

Valoración:

Resonance of Fate es una apuesta fuerte de Tri-Ace y Sega por revivir los tiempos de gloria del jrpg, más aún cuando sale a la luz a la estela de Final Fantasy XIII y ya sabemos que su sombra, para bien o para mal, será alargada. Del acierto en el sistema de lucha "tri-Attack-Battle" y de la confirmación de que la historia y el desarrollo del juego tienen una mayor madurez, solidez y trasfondo que los títulos del género lanzados en los últimos tiempos, dependerá su éxito en un occidente que cada vez más, busca nuevas experiencias y modos de juego.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN





Dead Rising 2

Otra de Zombies y violencia gratuita

Blue Castle Games y Capcom están trabajando codo con codo para traernos la segunda entrega de uno de los juegos más exitosos y violentos de esta generación: Dead Rising.

Dead Rising es sin duda alguna uno de los grandes títulos de esta generación. Con un estilo divertido y desenfadado y un sistema de juego algo peculiar, consiguió enamorar a los usuarios, y en especial, a los amantes de las películas de zombies. El juego nos metía en la piel de Frank West, un intrépido periodista intrigado por los extraños sucesos en una pequeña ciudad de Estados Unidos, que se ve encerrado en un centro comercial plagado de Zombies. La clave del éxito se encontraba sin duda en dicha situación y la posibilidad de ir tienda a tienda



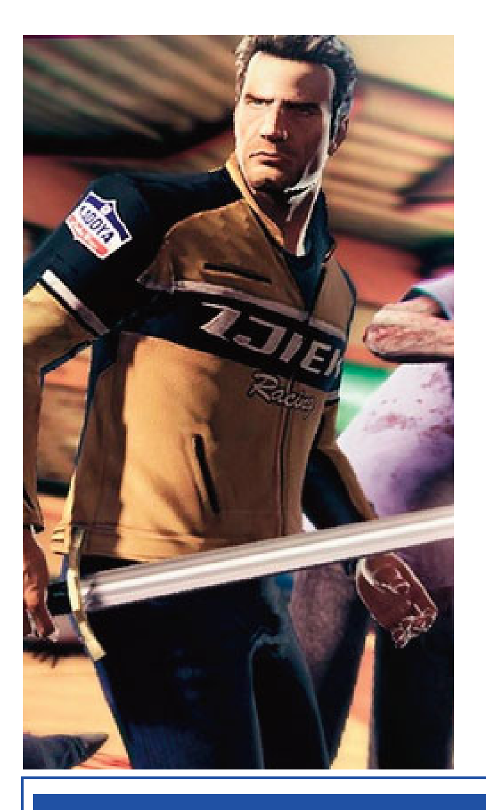
El cambio de protagonista también supone un cambio de enfoque respecto la primera entrega

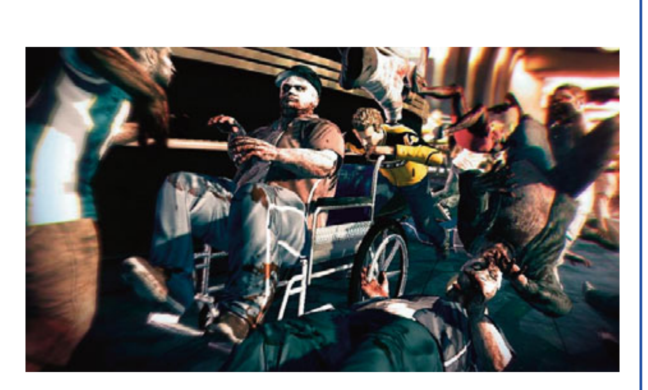
buscando el arsenal más variopinto para abrirse paso entre hordas de no muertos. Por ejemplo, podíamos jugar a los bolos con los zombies cerca de la tienda de deportes, o hacerlos trocitos con las tijeras de podar cerca de la tienda de bricolaje. Un juego cuanto menos sorprendente y original.

Aún sabemos poco acerca de la segunda entrega que verá la luz pasado el verano. Algo que sí sabemos es que ya no será desarrollada por Capcom íntegramente, ya que colaborará con el estudio canadiense Blue Castle Games. La razón de ello es buscar dar un toque más americano al título, acentuando más el humor y cinismo. Sin embargo, Capcom intenta no renunciar al sello de la compañía nipona y está realizando un seguimiento íntegro del desarrollo de éste.

La primera diferencia aparente con la anterior entrega es el cambio de protagonista. Frank West deja temporalmente Dead Rising para dar paso a Chuck Greene. El cambio de personaje, como sabréis los que disfrutasteis de la primera entrega, implicará también cambios en la jugabilidad. El primero, como periodista, se encargaba de cubrir los sucesos cámara en mano y la fotografía tenía un peso fundamental. Al cambio, Chuck Greene es un hombre de deportes amante del motocross, con una actitud yankie mucho más marcada. La nueva ubicación del juego será Fortune City, una ciudad al más puro estilo Las Vegas. Otra novedad, ya de cara al armamento, es la posibilidad de combinar armas a cual más inverosímil. Dos motosierras pueden ser efectivas. Si atamos una a cada extremo de un palo tenemos un arma digna de “Gladiadores Americanos”. Si atamos ésta al frontal de una moto, que tiemblen los Zombies. Capcom nos promete altas dosis de creatividad en este sentido.

Por último, informaros también de una buena cantidad de modos multijugador al más puro estilo minijuegos donde, como no, tendremos que destrozar zombies en una arena de juegos de alto riesgo (de nuevo, al más puro estilo “Gladiadores Americanos”).





Valoración:

Dead Rising 2 llegará a las tiendas entre finales de agosto y principios de septiembre para saciar las ansias de matar zombies que nos dejó la primera entrega. El título promete, pero pese a mantener la esencia de matar matar y matar, el cambio de enfoque olvidando nuestra tarea de periodista nos hace sentirnos algo escépticos.

Por su parte, el modo multijugador puede ser un gran acierto en un juego de estas características. En pocos meses saldremos de dudas.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: dice · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+18

Battlefield: Bad Company 2

Más carne de cañón al frente, señor...

La saga Battlefield vuelve al PC cual hijo pródigo, y lo hace a lo grande. Atrás quedan las polémicas sobre la decisión de no lanzar la primera parte en compatibles. DICE ha sabido redimirse, y esta ha sido su respuesta.



Pocas compañías pueden presumir de haber redefinido un género y haber guiado su evolución durante algún tiempo. Es el caso: Doom aportó el concepto de FPS, Quake el concepto de Deathmatch online, Counter Strike el FPS online por equipos y DICE, con su Battlefield 1942 popularizó los vehículos y los grandes mapeados. Con todo ese bagaje detrás, hay dos enfoques posibles para este análisis: Como juego independiente, o como secuela de una saga que de por sí genera muchas expectativas, y se ve en la obligación de cumplirlas.

Como juego independiente.

Para empezar diremos que Battlefield es un gran juego. Pero no tiene una gran campaña. Por mucho que su publicidad se esfuerce en decirnos lo contrario, BF:BC2 está completamente focalizado a la experiencia online. Y es allí donde alcanza sus máximas excelencias.

La campaña es un intere-

Por mucho que su publicidad se empeñe en decirnos lo contrario: Battlefield: BC2 está completamente focalizado a la experiencia online.

sante añadido, pero poco aporta a la experiencia jugable por si sola. Tampoco es que consista en una progresión de mapas sin pies ni cabeza (como en los primeros juegos de la saga, que ni siquiera servían de entrenamiento para el online). Pero está claro que no despunta en eso.

Por contra, el online se manifiesta como un rico vergel de opciones: Los mapas tienen una variedad considerable, y los vehículos están a la altura del resto de los de la saga, pero lo realmente llamativo es el arsenal con el que DICE ha dotado a su nuevo retoño.
Hablamos de más de 40 armas, con sus respectivos accesorios, mejoras y especializaciones. La mayoría de ellos serán desbloquéos que conseguiremos al ir aumentando de rango, prolongando así la vida del título y motivando a sus jugadores a ascender para obtenerlas. Ascensos, que dicho sea de paso, no serán nada fáciles. A diferencia de otros títulos, en BC2 cuesta mucho más subir en el escalafón. Los rangos a partir de los oficiales requieren meses de dedicación, y realmente no están al alcance de todos, por uno obvia cuestión de tiempo. Si bien tampoco son necesarios para disfrutar de casi todas las bondades del título.

El juego en equipo también introduce innovaciones y jubila otras. por una parte tenemos la novedad de que a cada patrulla se le asignan objetivos concretos (Con su respectiva bonificación en puntos para aquellos que los cumplan), como atacar o defender posiciones. En cambio la figura del comandante (Vista por primera vez en BF2) desaparece, y con ella parte de la planificación estratégica a la hora de abordar un mapa.

Hemos hablado que atacar

A río revuleto...

Es harto y conocido la gran polémica que suscito el lanzamiento de Modern Warfare 2, en su versión PC. No solo por sus múltiples bugs, si no por la inexplicable decisión de eliminar los servidores dedicados, matando así el multijugador online a nivel de competición.

Pues bien, DICE no se hizo de rogar, en declaraciones del propio productor del título, Patrick Bach: *"no hemos creado un port de las versiones de consola, sino que hemos desarrollado el título expresamente en su versión PC. Por eso hemos incluido detalles de los que la competencia carece, como por ejemplo los servidores dedicados. Hemos considerado que era una parte importante del proyecto."*

Resulta obvio que la saga Call of Duty tiene mucho más tirón mediático y comercial que la saga battlefield. Pero la actitud hacia la comunidad dice mucho de una empresa y de la confianza que sus clientes depositan (o dejarán de depositar)



objetivos marcados supone un extra de puntos, pero no es lo único. Dependiendo de las circunstancias, sumamos bonificadores a las bajas que causemos (+10 tiro en la cabeza, +30 defensa de bandera...etc.)
También al clásico modo de conquista (Toma de banderas) le añadimos el modo Rush (Avanzar y Destruir) y combate contra todos (que no deja mucho lugar a la imaginación).
Con esto y con una jugabilidad a la altura de las circunstancias cerramos un apartado sobresaliente.

Bondades técnicas

Tratada ya la jugabilidad y el planteamiento, toca hablar de la puesta en escena: Gráficamente el juego es más que correcto. Sobre todo teniendo en cuenta los vastos mapeados, y la gran cantidad de elementos en pantalla que maneja. Por no hablar de la excepcionales físicas bajo las







Bad Company 2 es, de lejos, la entrega más "pirotécnica" de toda la saga. Las físicas así desplegadas le hacen digna merecedora de un Nobel.

que suceden todo tipo de derrumbamientos, roturas, colapsos y explosiones. Y pese a todo, al menos en su versión PC (La analizada) la optimización es exquisita. Hasta tal punto que no se producen ralentizaciones por muchas cosas que pasen en pantalla. Podemos afirmar que la beta les ha cundido bastante.

Profundizando en las físicas del título: Uno de los slóganes más cacareados durante el lanzamiento de la primera parte fue "Todo es destructible". A esta segunda parte podemos aplicar que al menos casi-todo lo es. Incluyendo pero no limitándose a árboles, muros, cobertizos, vallas, obstáculos de cemento, garitas...etc. Gran parte de la espectacularidad del título proviene de los escenarios destructibles. pero aún es más importante ver lo que esto supone para la jugabilidad: Antes, sabías que si te escondías tras un muro estabas a salvo. Ahora, además, te tienes que preguntar antes si el enemigo tiene capacidad para volar ese muro. Porque ten por seguro que si lo hace tu volarás con él. Enfoque que afecta también a la manera de abordar los objetivos en el modo "Rush", ya que si un objetivo se encuentra dentro de un edificio, y provocas el colapso de dicho edificio, el objetivo será destruido igualmente, sin necesidad de entrar a poner explosivos.
Y así con otras tantas posibilidades.

Hay cambios, pero la esencia que hizo grande a la saga sigue allí. BF:BC2 tiene mucha calidad, que es lo que de verdad importa.

¿Y que hay de este juego para los fans de battlefield clásicos de PC? Pues existen algunos cambios, elementos tomados de otros títulos, aspectos "consolizados". Pero la esencia que hace grande a la saga sigue allí. BF:BC2 tiene mucha calidad, que es lo que de verdad importa.

Conclusiones:

Battlefield en estado puro. Con un equilibrio casi perfecto entre complejidad y simpleza, viviremos una guerra online apasionante, más pirotécnica que nunca. Sobre el modo monojugador, es un interesante añadido, pero nada más.

Alternativas:

Con una campaña más espectacular y un online más simple, tenemos CoD: MW 1 y 2. Si quieres algo hardcore, duro de verdad. Prueba con Armed Assault 2, o con Operation Flashpoint: DR

Positivo:

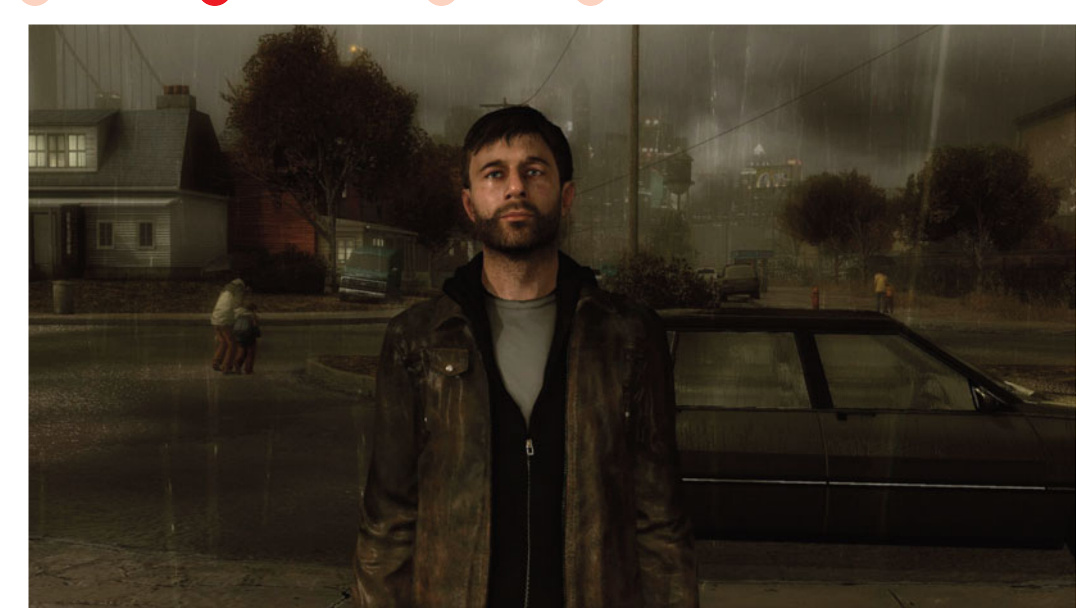
- *Online profundo y variado como pocos.*
- *Las físicas: Explosiones, partículas...etc.*

Negativo:

- *La campaña sigue siendo mejorable*
- *Se echan en falta más innovaciones*

TEXTO: MIGUEL ARÁN

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	90
duración	95
total	91



desarrolla: quantic dream · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,98 € · **edad:**+18

Heavy Rain

Cuando el mejor cine se convierte en videojuego.

Quantic Dream nos propone un título arriesgado y revolucionario que, sin duda, dará mucho que hablar. Esta exclusiva de Sony tiene como propósito llevar al jugador a un nuevo nivel jugable, intentando romper la barrera entre el cine y los videojuegos.

"¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar para salvar a la persona que amas?"

Con esta premisa, los chicos de Quantic Dream nos introducen en la historia de este título. Dicha historia, de la que hablaremos por encima para no revelaros ningún detalle importante, nos ponen en la piel de cuatro personajes distintos:

- Ethan Mars: Un padre con ciertos trastornos, provocados por una trágica situación, cuyo hijo ha sido secuestrado.
- Madison Page: Una periodista que sufre de insomnio, y se ve involucrada por casualidad.
- Norman Jayden: Agente Federal que cuenta con un sofisticado sistema es capaz de examinar la escena de un crimen con la máxima precisión, además de recrear las condiciones previas a los hechos, y que tiene una fuerte adicción a una sustancia ilegal denominada tryptocaína.
- Scott Shelby: Un policía retirado que ronda los cuarenta y trabaja como investigador privado. Shelby ha sido contratado por los padres de las víctimas del asesino del origami para que averigüe qué fue lo que les sucedió a sus hijos.

Estos cuatro personajes se cruzaran en la historia para conseguir un objetivo: salvar al hijo de Ethan y encontrar al asesino. El cual ha cometido una serie de asesinatos, los cuales siempre han sido bajo la lluvia y teniendo como víctima a niños de entre 9 y 13 años. Siempre que realizaba un asesinato, se encontraba una figura de Origami; de dicha relación y por ser la constante, nuestro asesino pasará a llevar el nombre de Asesino del Origami.

Pero lo investigación se complica. Al parecer las únicas pistas que encuentra la policía, son las únicas que el asesino quiere que encuentren. Durante el juego se nos pondrá a prueba constantemente con un peculiar sistema de control que describiremos posteriormente y que a nivel argumen-





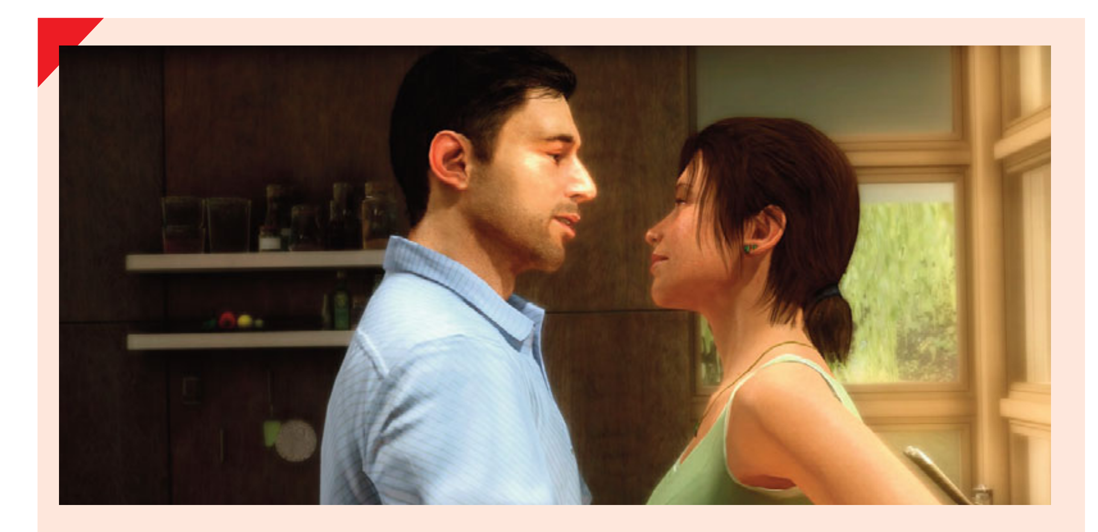
tal tendrá una importancia vital, llegando a darse constantes puntos de inflexión de los que dependerá la evolución de cada uno de los seis capítulos compuestos por un total de 52 secuencias y posteriores epílogos que forman la historia de Heavy Rain.

La ejecución y el desenlace de algunas escenas dependerán de la correcta elección del orden de acción y de nuestra habilidad con el mando de control, pudiendo llegar a acabar incluso con la vida de otras personas o la del propio personaje en curso. Sin embargo, a pesar de que fallezca alguno de nuestros cuatro protagonistas, el juego no se detiene en ningún momento, la historia continúa adoptando esa muerte como parte integrante del guión y con su correspondiente repercusión en los acontecimientos futuros.

Dejando de lado la historia, de la que no vamos a comentar nada más para que podáis disfrutarla "in game", pasaremos a analizar los demás apartados del juego.

Jugablemente Heavy Rain no es un juego al uso, sino que más bien se podría calificar de aventura gráfica o película interactiva, pero interactiva de forma que seremos nosotros quienes controlemos y decidamos por el personaje. De esta forma, todo lo que hacemos en la vida real desde ducharnos, hasta servirnos un vaso de zumo por las mañanas o incluso atarnos la corbata será posible realizarlo en Heavy Rain.

Nuestras decisiones son la clave del transcurso de la historia y para llevarlas a cabo se pone a nuestra disposición dos tipos de mecánicas de juego: Exploración libre y QTE. El primero se basa en



Uno de los puntos fuertes del título, es sin lugar a dudas, la inmersión del jugador en los personajes del mismo. Tal es esto, que podremos detectar en todo momento, el estado de ánimo de los mismos. El juego llega a transmitir sentimientos al jugador.









el control del personaje de manera clásica, el cual nos servirá para mover a nuestro personaje por el escenario, la única pega que se le puede poner aquí es que, a veces, el control puede parecer algo tosco. El segundo es la base sobre la que se sustenta 75% de la jugabilidad de este título. Dichos QTEs requerirán la pulsación adecuada de los botones mostrados en pantalla para la correcta actuación de nuestro personaje. El éxito o fracaso vendrá definido por nuestros reflejos y conocimiento de la posición de los botones del mando de PS3, cuyo grado de dificultad podremos decidir en cualquier momento para adaptarlo a los jugadores menos expertos.

Dentro de este apartado, como ya hemos comentado antes, tendremos que tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la trama. Dicho de otra forma, al ser un título que quiere asemejarse a la vida real, toda acción que realicemos en el presente, tendrá repercusiones en el futuro y por lo tanto no podremos volver atrás y cambiar de opinión. En Heavy Rain nuestras decisiones no sólo incidirán en la trama, sino que también lo harán sobre nuestro personaje.

Gráficamente estamos ante uno de los más sobresalientes apartados vistos en esta generación. Los rostros con los que han sido dotados los protagonistas, basándose en los actores reales, son sorprendentemente parecidos con sus homónimos de carne y hueso. Empleando técnicas de escaneo facial, los artistas de Quantic Dream han capturado todos los detalles de sus rostros, desde los rasgos como la tonalidad de la piel, hasta las pequeñas imperfecciones arrugas, marcas y lunares

que, combinados con la captura de movimiento de alta precisión, ofrecen un acabado ultra realista de las expresiones, gesticulación labial y otros tics naturales de los humanos. El modelado de los personajes ha sido cuidado al milímetro ya que en numerosas ocasiones se muestran en primer plano con todo lujo de detalles.

En cuanto a los escenarios, tienen un diseño excelente, combinando las localizaciones externas en desguaces, descampados y cementerios entre otros, con los entornos interiores en pisos, casas, mansiones, sótanos, discotecas y otros emplazamientos cerrados, más abundantes en número, durante el transcurso de la aventura. En todos ellos se conserva la estética triste que exuda su iluminación, donde la penumbra es una constante y los fuertes contrastes de luz se dan por la reconfortante acción del sol a través de ventanas o por la artificial e inquietante proyección de focos, lámparas o monitores que, más allá de servir exclusivamente de medio para mostrar los escenarios, otorgan una intensa ambientación.

La banda sonora de HR se convierte en el complemento perfecto para las escenas que en la historia acontecen, llenándolas de tristeza, miedo, tensión y esperanza. Su obra, completamente orquestada, se centra en una serie de temas que forman parte del score musical, enfocados en cubrir las escenas de acción, y una melancólica canción principal que prevalece durante toda la historia con distintas versiones, reforzando los momentos más emotivos. En relación al doblaje no se ha escatimado medios y, en el propio menú de opciones del bluray del juego, podemos encontrar la totalidad de idiomas seleccionables a los que ha sido localizado el juego entre los que se encuentra el castellano.

Las voces originales, de inmejorable resultado, pertenecen a los propios actores que prestan también su físico en las capturas de movimiento, completando la perfecta conjunción de todos los órganos reales en el mundo virtual. Nuestro idioma viene representado por actores conocidos del panorama televisivo como "el comisario" Tito Valverde en su papel de Scott y la bella Michelle Jenner interpretando a su desgraciada compañera Lauren.

Gracias a todos estos apartados, los creadores han conseguido su propósito, que no es ni más ni menos que transmitir sentimientos. El título te llega a poner realmente dentro de la piel de sus personajes, llevando al jugador a una experiencia que no se había visto nunca antes en ningún otro juego.

Pero no todo es positivo, este juego también tiene fallos, de los que cabe destacar el "tearing" que a veces hace que los diálogos se corten y los interminables tiempos de carga entre capítulos, poco entendibles después de casi 5 GB de instalación en el disco duro. Los cuales hacen perder calidad al título.

Conclusiones:

Heavy Rain es un título al que no estamos acostumbrados a ver en las consolas. Su excelente apartado técnico, su historia y su transmisión de sentimientos, marcarán a los jugadores. Pero por otro lado, al ser un título de corte "diferente" también tendrá sus detractores por parte de los fans de juegos más clásicos.

Si te gusta el thriller de corte adulto, no te va a defraudar.

Alternativas:

Actualmente no existen alternativas.

Positivo:

- La transmisión de sentimientos.
- Soberbio apartado técnico e historia.

Negativo:

- El "tearing" y largos tiempos de carga.
- Interacción algo "guiada"

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	93
sonido	95
jugabilidad	85
duración	88
total	85

desarrolla: square-enix · **distribuidor:** koch media · **género:** ¿j-rpg? · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

Final Fantasy XIII

O cómo enmascarar un Hack and Slash

Para entender lo que nos ofrece esta entrega, hay que desligarla completamente de su pasado. Los tiempos en los que Final Fantasy era sinónimo de juego de rol, han tocado a su fin. Y cuanto antes lo asumamos, mejor.



Analizar un juego de este calibre presenta el peligro de no ser totalmente objetivo. Por un lado su dilatada historia y su reconocimiento a lo largo de más de 20 años de historia están ahí. Por otro queda el errático camino que la franquicia ha seguido en los últimos años con el fin de acomodar el otrora boyante género del J-RPG a los tiempos que corren. Y FF13 llega con innovaciones, que a la larga no lo son tanto. Y con la simpleza por bandera.

Resumiéndolo mucho, XIII es un hijo cuyos padres son Crisis Core y X-2, cuyo sistema evolutivo es totalmente heredado de su tío X. Una mezcla de estilos que ha acabado por concebir un juego en el que cualquier parecido con un J-RPG es puramente circunstancial.

FF13 es un juego de acción. Un Hack and Slash perfectamente camuflado en un entorno muy detallista y que se vale, tal vez en exceso, de las por otra parte excelentes secuencias animadas. La mejor forma de definirlo es que nos encontramos con un anime preapocalíptico en el que a ratos, jugamos.

La historia gira en torno al bien y al mal. Dos posturas que sin embargo no aparecen tan predefinidas y antagónicas como en anteriores entregas. No en vano a

lo largo de nuestro peregrinaje, no serán pocas las veces en los que la historia nos desconcierte y acabe por ponernos en verdaderos dilemas morales. Dilemas que por otra parte, nunca seremos partícipes de ellos. Aquí nuestra misión es luchar y luchar, y la historia ya se irá contando sola.

El punto de partida es un tren con destino al Inframundo. De esta manera es como se conoce el mundo que subyace bajo la próspera civilización de El Nido. En esa tierra inhóspita y oscura, yacen las peores bestias que ha concebido la imaginación humana.

En ese tren convergen todos los protagonistas de la aventura, que por diversas circunstancias que se irán revelando a lo largo de la aventura, son obligados al destierro forzoso. Destino que muchos de ellos, con Snow y Lightning a la cabeza, se niegan a asumir. Una revuelta que acaba con los cinco miembros del grupo principal siendo elegidos por aquello que hasta entonces siempre habían temido y que era el enemigo declarado de lo que una vez fue su hogar.

A ellos se le acabaran uniendo Hope, un joven movido por su odio hacia Snow. Sazh, un hombre de raza negra que tuvo la desgracia de coincidir con Lightning en el momento menos oportuno. Y Vanille, una chica que parece prima hermana de Selphie (VIII). Los cinco compondrán nuestro equipo de viaje durante nuestras primeras horas. Y no esperéis mucho mas, puesto que el carisma de los personajes no seleccionables y su aportación fuera de las cinemáticas es nula.

La primera toma de contacto con el juego es espectacular. No en vano las cinemáticas, destinadas en todo momento a narrar la historia, gozan de un acabado so-

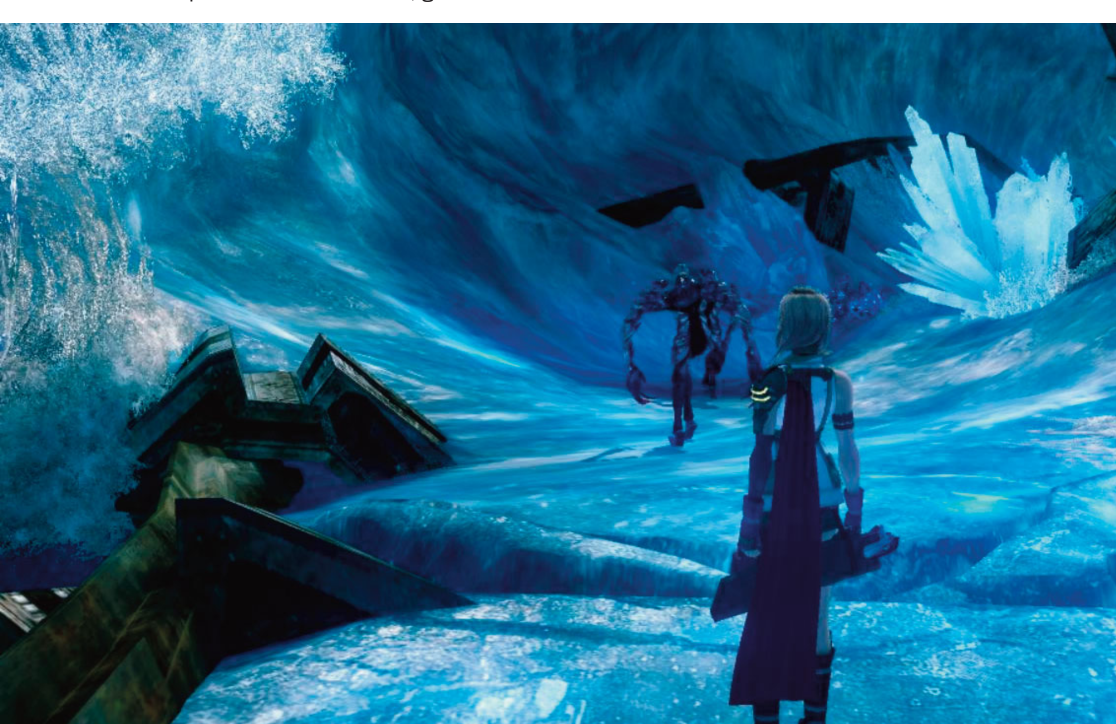
¿Es un mal juego?

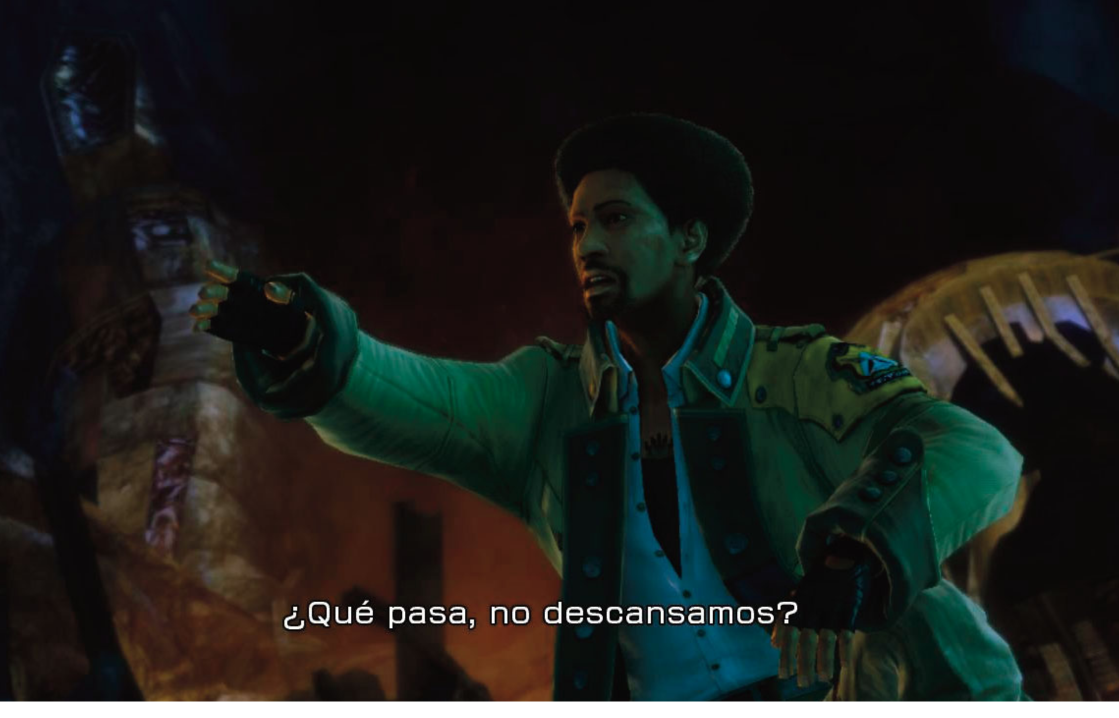
Lo fácil en estos casos es dejarse llevar por la euforia generalizada, y "cascar" la notaza del mes a un juego de éste estilo. Sería una medida populista y con la que todo el mundo quedaría contento. Sin embargo lo fácil muchas veces no casa con el sentido crítico.

A la pregunta del enunciado, la respuesta es no. Pero lo es porque los pocos (y ciertamente son muy pocos) argumentos jugables que presenta están resueltos de una manera notable. Sin embargo a un juego de esta categoría, se le presupone y se le exige un paso más. Y si este paso hacia adelante dentro del género de rol es limitarlo a únicamente combatir, es el momento de que todos nos paremos a reflexionar.

Nadie aceptaría que el próximo CoD se convierta en un shooter on-rails. Total, sólo es disparar y avanzar...

Hay maneras y maneras de hacer las cosas. Y precisamente adoptar un proceso involutivo en busca de la evolución, no es el camino.





berbio. Sobrecogedoras todas y cada una de ellas. El empeño puesto en todos y cada uno de los apartados técnicos es encomiable. Sobresaliente. Y sirven para narrar la que posiblemente sea la historia más adulta jamás contada en un Final. Sin embargo, es una historia de la que nunca acabas sintiéndote protagonistas, precisamente porque tu únicamente te limitas a combatir. El resto está todo ya hecho y prefijado.

Y es que como ya hemos indicado, FF XIII está totalmente dirigido hacia el combate. Dinámicos y tremendamente vistosos. Pero que no acaban por esconder una realidad que sale con demasiada frecuencia en nuestro peregrinaje: Es un sistema tan superficial como poco dado a la estrategia. Los combates son tan rápidos que rara vez uno se para a pensar cual es la mejor estrategia a emplear. La primera consecuencia es que el juego, sin caer en un action-rpg, acaba por ser un machaque continuo del botón de acción al que rara vez alternamos con el destinado a cambiar la predisposición del grupo.

La única alternativa la presentan las batallas para hacernos con el control de nuestro Eidolón. Los Eidolones toman el relevo de las invocaciones clásicas, y que debemos someter a nuestra voluntad demostrándoles nuestra valía. Estas batallas si que requieren encontrar la estrategia adecuada, puesto que no se trata de eliminar a nuestro objetivo, sino que este acabe aceptándonos como dueño. El problema es que estas batallas se cuentan con los dedos de una mano a lo largo de todo el viaje.

Rompiendo una lanza a su favor, diremos que es un sistema muy ágil y accesible. Pero que esconde una peligrosa arma de doble filo. Y esa es precisamente la monotonía en la que acaban convertidos.

Y el que esté totalmente dirigido al combate tiene el peaje de que más de la mitad de la aventura nos dedicaremos a recorrer un pasillo que no presenta ni una sola alternativa. Largo y con nulo sentido geográfico. Una sucesión de pasillos aparentemente inconexos y que en todo momento nos dejan sin la ubicación necesaria de saber donde está cada cosa. La aventura puede desarrollarse en un mundo entero o en el jardín de tu casa. No hay forma de saberlo.

Como alternativa, y casi a modo testimonial, de la segunda mitad para adelante nos encontraremos con algunos encargos a modo de misión secundaria. El problema es que estos encargos no difieren más que en su mayor grado de dificultad que en todo lo visto hasta entonces. Localizar a un enemigo y derrotarlo. Resumiendo, la alternativa al combate es una misión secundaria



La evolución de los personajes se realiza con un sistema muy similar al de esferas de X. Salvo que aquí los paneles están divididos en "trabajos"

de más combates.

Pasillo, lucha y video. Tres conceptos que se repiten un sinfín de veces en la treintena larga de horas que encierra en su interior. Pasillos que dicho sea de paso, no ofrecen ninguna posibilidad de interacción con el entorno. No hay ciudades, no hay tiendas, no hay gente con la que interactuar que no sean enemigos. No hay nada. Para hacerse una idea, su planteamiento es exactamente el mismo que Crisis Core. Salvo que allí estaba la excusa de ser un juego con un concepto portátil.

Pero todo juego de rol, aunque sea renegado como éste, tiene que tener intrínseco un sistema de evolución, tanto de personajes como de armamento. El primero está totalmente heredado de X, con la salvedad de que aquí el panel de esferas original se ha dividido en "trabajos". Cada uno con sus propios atributos independientes y que iremos adquiriendo según nos movamos por ellos.

Para lo segundo, están los talleres. Estos están ubicados en los puntos de guardado. Sin embargo este sistema es un prueba/error que podía haber dado mucho más juego.

De la misma manera las opciones de equipamiento se han reducido a su mínima expresión. Lejos quedaron los complicados (aunque efectivos) sistemas de enlaces de materias y magias. Cumple en su cometido de ser directo. Pero agoniza de manera preocupante en el hecho de ofrecer una herramienta tan superficial en un concepto tan básico para un J-RPG. Y es que a cada paso que analizamos, nos alejamos cada vez más de ese concepto.

Y para que nos vamos a engañar. Si Kitase no es Sakaguchi, Hamauzu no es Uematsu. La música cumple, pero desde luego no esperéis encontrar un tema que acabe marcando la experiencia como un algo más allá que trascienda. Además, la única versión de voces es la inglesa. Correcta, pero nos quedamos con ganas del doblaje original japonés.

Conclusiones:

Un juego con un apartado técnico intachable, pero que no ofrece mayor alternativa que pelear y seguir un pasillo. Se ha simplificado tanto que el resultado final no es para nada un juego de rol oriental. XIII es otra cosa.

Alternativas:

Si buscas un J-RPG, en 360 hay varios referentes, aunque Lost Odyssey sigue siendo el mejor de todos. Para ambas está Eternal Sonata y Star Ocean. El mes que viene Resonance of Fate.

Positivo:

- *Cinemáticas sobrecogedoras*
- *Sistema de combate muy accesible*

Negativo:

- *Tan lineal como el pasillo de tu casa*
- *Muy superficial en puntos clave*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	92
sonido	80
jugabilidad	65
duración	80
total	**75**

Una segunda opinión:

Sin ser un mal juego, Final Fantasy XIII cambia totalmente la mecánica de la saga. Si buscas un Final Fantasy clásico, este no es tu juego. Un juego para afrontar sin prejuicios iniciales.

Jose Luis Parreño

desarrolla: Rebellion · **distribuidor:** Sega · **género:** Acción· **texto/voces:** castellano · **pvp:** 66,90 € · **edad:**+18

Aliens vs. Predator

Vuelve el universo más oscuro

Dos de las especies alienígenas más icónicas del cine vuelven para lidiar otra batalla. En medio, un puñado de marines y como fondo un planetoide alejado de todo.



Diez años han pasado desde que Rebellion creara por entonces uno de los shooters al que más le deben muchos de los modos de juego multijugador más aclamados hoy en día. Largos diez años en los que además la propia compañía inglesa tampoco ha hecho demasiado por refrendar aquel buen trabajo con obras a la altura. Lo cierto es que salvo los dos primeros Aliens vs. Predator (el primero para Jaguar y el segundo en PC), poco hay que destacar (por lo bueno) de la carrera de Rebellion en el mundo de los videojuegos. Es hora de valorar si esta última entrega del juego que les consagró está tanto a la altura de los tiempos que corren como de su predecesor..

La excusa

Partamos de una base: el propio AvP de Rebellion de hace diez años ya demostró que no era necesaria una intrincada historia para hacer un gran juego con este crossover. De todas formas, para

Si probaste la demo, olvídate de ella. Por suerte, la experiencia de juego global poco tiene que ver con lo que en ella se ofrecía.

aplacar las presumibles críticas de los plumillas de turno, esta vez le han querido dar un contexto a la tensión y para ello han contado hasta con la colaboración del gran Lance Henriksen, quien ha prestado su imagen, alguna idea y su voz (en inglés) al personaje de Charles Bishop Weyland. Es precisamente el bueno del Sr. Weyland quien provoca todo el incidente que genera los acontecimientos que viviremos en Freya's Prospect.

En concreto, y sin que esto sea un hecho relevante, al abrir una gran puerta de acceso a un templo genera una onda de alguna clase de energía que por un momento desactiva todos los sistemas. Sólo ese momento es suficiente para que los Aliens que tenían encerrados escapen y siembren el caos en todo el planetoide BG386. Una señal de socorro hace que se mande un cuerpo de marines a la localización, si bien según están siendo transportados a la superficie del planeta ven como una extraña nave (predator) se hace visible ante ellos y destruye su nave principal, momento tras el cual se ve como lanza tres capsulas al planeta.

Conociendo las razas

Este comienzo sería el nexo común entre las tres razas, cada una de las cuales dispondrá de su propia campaña. La del alien (que comienza con el fallo de los sistemas antes comentado) es sin duda la más corta y si bien tiene algún momento logrado y un final que cobra pleno sentido para los seguidores del universo Alien, su escasa duración y su excesiva facilidad la dejan en evidencia frente a las otras dos. De cualquier modo esta misma campaña Alien es una inmejorable piedra de toque para ver el funcionamiento que le han querido dar en esta ocasión al letal xeno-

Multijugador variado

Apenas incluye algún modo nuevo y hasta sobra. Con los modos Caza Predator, Survivor, Infestación (Plaga) o lucha por especies se bastan para convertir este apartado en uno de los más interesantes que hay hoy en día en el mercado.

¿La pena? Que estos mismos modos de juego ya se podían disfrutar hace casi 10 años y han tenido que volver los propios chicos de Rebellion, para recordar a la gente que existe vida más allá de los Deathmatch, objetivos y captura la bandera.

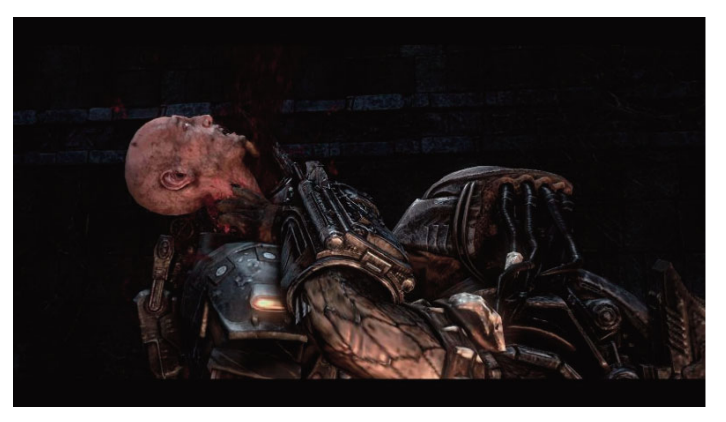
Cada uno de los modos multijugador citados arriba ofrece una jugabilidad que ningún juego actual puede llegar a ofrecer si se juega entre amigos. La agonía de oleadas de Aliens del modo survivor, la sensación de histeria colectiva en los modos Caza Predator o el modo Plaga...

Si bien el acabado técnico no es ni mucho menos perfecto, las ideas, opciones y variedad que ofrece AvP debiera ser la piedra de Roseta para todo multijugador moderno.



morfo. Funcionamiento que, dependiendo de la plataforma puede ir de entre aceptable (PC) a francamente confuso (consolas) especialemente en lo referente al “saltar” a paredes o techos. Mucho más recomendable adherirse a estas superficies a través del sistema que te permite pasar de un plano al otro de una forma mucho más natural. Los depredadores son los que temporalmente antes cogeremos. Antes incluso de viajar al planeta donde se encuentran las instalaciones de la Weyland Yutani, tendrás un tutorial en forma de iniciación para la criatura. En este tutorial te muestran los elementos con los que, como noble cazador, deberás enfrentarte a los rivales. Es esta criatura una de las, en principio, más poderosas. Digo en principio, pues pese a su avanzada tecnología para la distancia y las cuchillas para el combate cercano, el juego tam-







Algunos roles como el de la dura soldado Vazquez de Aliens tendrán su reminiscencia más o menos directa a lo largo de la campaña marine.

poco ofrece escenarios donde pueda sacar verdadera ventaja. Finalmente los marines volverán a encontrarse en una colonia asolada por aliens con todo lo que ello conlleva. Estos son los más sencillos de controlar y cuentan con todo el arsenal visto en las películas.

Sin oscar a los efectos

Visualmente volvemos a tener que diferenciar entre consolas y PC. En cuanto al nivel gráfico en consolas el juego no deslumbra en absoluto llegando a apreciar niveles de bastante poca definición. Ahora bien, en PC, si bien no llega a mostrarse como un nuevo referente en este apartado, cuenta con un cuidado mucho mayor a todos los niveles (texturas, efectos, iluminación dinámica) especialmente si se hace uso de DirectX 11. A nivel sonoro el juego es ejemplar, con sonido y música remarcable, además de venir completamente doblado al castellano, con una buena interpretación en la que no obstante se echa en falta la voz del Bishop original.

A poco que te gusten las películas o el universo creado en torno a ambas figuras, este juego te sumerge de lleno en su mundo.

Más allá de lo técnico

Este es uno de esos juegos que sabes que te va a gustar o no antes incluso de comprarlo. Si nunca te llamó ninguna de las dos series de películas este juego poco tiene que ofrecerte porque es un juego hecho por y para amantes de especialmente el universo Alien. Ahora bien, fuera ya de eso, el juego cumple con un multijugador variado y si bien en consolas la experiencia puede resultar algo peor, sólo por su jugabilidad completamente diferente en función de las razas es un juego a tener en cuenta.

Conclusiones:

Aliens vs. Predator no es para todo el mundo. Mezcla a partes iguales adoración por el universo de las dos criaturas así como un acabado técnico y decisiones relativas a la jugabilidad que no terminan de cuajar. Es recomendable por plantear jugabilidades distintas en base a las razas, pero...

Alternativas:

Ningún juego ofrece (salvando sus antecesores)una jugabilidad tan variada.

Positivo:

- Universo Aliens 100%
- Una remarcable versión de PC

Negativo:

- Bajón gráfico evidente en consolas
- Acabado general algo decepcionante

TEXTO: CRISTIAN RODRIGUEZ

gráficos	75
sonido	85
jugabilidad	75
duración	70
total	75

Consolas vs PC:

Es obvio que Rebellion ha cosechado resultados dispares en unas plataformas y en la otra. Mientras que en consolas a nivel técnico el juego si bien no malo si que tiene, digamos, un amplio margen de mejora, en ordenadores de gama alta el juego llega a mostrarse en todo su esplendor. Del mismo modo, aún y después de su lanzamiento sigue trabajando para dotar al multijguador de PC de la opción de servidores dedicados, por lo que se espera una estabilidad mayor en los enfrentamientos a través de la red.



desarrolla: capybara · **distribuidor:** ubisoft · **género:** puzle/rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+7

M&M: Clash of Heroes

El tapado de DS

Programado su lanzamiento para hace casi un año, por fin tenemos entre nosotros la nueva entrega de Might and Magic. Llega a DS. Y con un sistema de combate que combina estrategia y puzzle. Es el gran tapado del mes

Hay juegos que lejos de venir precedidos por la aureola que los preceden, presentan un acabado y una calidad que para sí quisieran otros que durante meses se anuncian a bombo y platillo. Es el caso de Clash of Heroes. El debut de la saga Might and Magic para DS.

CoH es un juego que por lo inesperado, acaba sorprendiendo aún más gracias a las virtudes que esconde en su interior. No estamos hablando de un juego vendeconsolas, pero desde luego que sí es de esos títulos llamados a convertirse en segunda punta del catálogo de una consola. Y más cuando hay mimbres para ello.

Un extraño eclipse es el punto de partida. Las criaturas que moran en el inframundo han invadido el mundo de Ashan. Y los héroes de esta tierra deciden levantar armas para defender lo suyo. No vamos a engañar a nadie. El argumento es simple y está lleno de tópicos. A fin de cuentas ha sido concebido como un mero elemento de unión en lo que es el verdadero punto fuerte del juego: los combates. Y es de agradecer el hecho de mostrar esa cara desde un principio sin intentos esforzados que intenten disimular lo que pueda parecer un defecto.

Esta entrega se ha concebido como un ente experimental. No en vano intenta aglutinar en sí mismo conceptos aparentemente tan dispares como el rpg por turnos clásico y la mecánica de los puzzles que últimamente tanto han proliferado en las portátiles. Y el resultado es satisfactorio a todos los niveles.

Las mecánica de los mismos esta basada en un juego estratégico de tableros. En la pantalla superior tendremos las huestes enemigas. Y en la inferior, las propias. Y gracias al uso de la pantalla táctil, podremos ir ubicando nuestras tropas de la manera que consideremos oportuna. Y en esa

combinación radica toda la estrategia del juego. Combinar las tropas de forma vertical, no tendrá los mismos efectos que en horizontal. Y desde luego tenemos que tener muy en cuenta nuestras virtudes tanto individuales como colectivas, así como las de la horda enemiga.

Aparentemente complejo, pero sencillamente accesible y práctico. Una jugabilidad que no nos llevará más de 15 minutos comprender y poner en práctica antes de lanzarnos a la aventura.

Pero CoH esconde otros elementos que lo acercan al roleo clásico. La presencia de entornos y ciudades en las que comerciaremos, hablaremos y aceptaremos sidequest, lo convierten en un título muy agradecido en esas pinceladas que ofrece. Además, su entorno gráfico, sin ser la octava maravilla, cumple perfectamente con su cometido. A la par que el capítulo sonoro. Simple, pero acorde tanto con el género como con la apuesta que nos presenta en todo momento.

Un juego que ya de por sí se presenta largo, pero al que además se le ha añadido la posibilidad de luchar contra otros amigos. Una grata sorpresa.



Conclusiones:

Poco o nada se ha hablado de esta entrega de Might and Magic, y sin embargo sorprende desde el primer momento con una calidad bastante superior a la media. Muy recomendable.

Alternativas:

Partiendo de la base de que estamos ante un juego que basa casi todo su potencial en el componente puzzle, lo lógico es buscar las alternativas dentro de este subgénero. Como juego de rol cumple, pero no es tan brillante.

Positivo:

- Muy adictivo
- Curva de dificultad muy acertada

Negativo:

- La historia es mejorable
- Como juego de rol se queda corto

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	90
duración	90
total	85

Una segunda opinión:

Might & Magic Clash of Heroes es un juego muy interesante y con bastante personalidad gracias a la mecánica de sus combates. Por si todo esto fuera poco, contaremos con la posibilidad de realizar una batalla rápida o enfrentarnos contra un amigo, modalidad bastante interesante y que eleva bastante las posibilidades de un título totalmente traducido al castellano y con un apartado técnico muy correcto para el género que aborda.

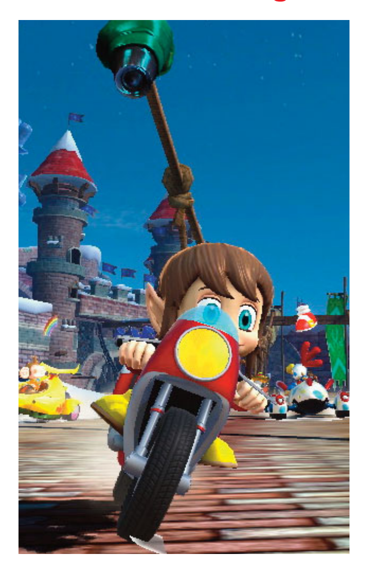
Miguel Arán

desarrolla: sumo digital · **distribuidor:** sega · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+7

Sonic & Sega All-Stars Racing

Carreras y nostalgia por partes iguales

Son buenos tiempos para Sega, o al menos eso aparenta. Mientras que como distribuidora está lanzando grandes títulos como Bayonetta o Alien Vs Predator, como desarrolladora sigue dando caña a su franquicia preferida.



Como ya ocurrió en anteriores entregas el erizo azul sigue los pasos de su eterno rival (aunque ahora compañero) Mario. En esta ocasión es imposible no comparar el nuevo juego de la compañía nipona con Mario Kart, aunque para nada es algo negativo.

Y bien acertada que es esta comparación dada la popularidad del juego de Nintendo. Mario Kart es sin duda uno de los títulos multijugador más divertidos de todos los tiempos, y que actualmente sólo se encuentra disponible para Wii y Nintendo DS. Los usuarios del resto de máquinas también tienen derecho a disfrutar de un buen juego de Karts, y aquí es donde Sega ha querido poner su granito de arena.

Sonic & Sega All-Stars Racing, como su nombre indica, es un título de carreras que aúna varios de los personajes más emblemáticos de Sega. El título nos llena

Nos encontramos con un título realmente accesible. En apenas unos minutos nos haremos con los controles.

de nostalgia trayéndonos personajes que sólo reconocerán los veteranos del sector. Algunos de ellos son Alex Kid, Ulala o Ryo Hazuki, pero encontraremos muchos más. Además, en la versión de Xbox 360 podremos jugar con Banjo y Kazooie y con nuestros avatares de jugador. La versión de Wii también permite jugar con los Mii.

Modos de juego tampoco faltan. Tendremos un modo misiones con más de 60 retos y un modo gran premio con distintos niveles de dificultad. El multijugador es lo que esperábamos, un derroche de diversión y risas tanto on-line como a pantalla partida. La única opción que se echa en falta es la posibilidad de correr campeonatos a varios jugadores. En cuanto a los circuitos, encontraremos un total de 24. La mayoría de ellos están bastante bien diseñados, pero existen altibajos importantes.

Jugablemente nos encontramos con un título realmente accesible. Simplificando la fórmula original se ha suprimido la posibilidad de frenar. Por tanto, quedan tan sólo las opciones de acelerar, derrapar y lanzar objetos. Sin embargo, se ha dado demasiado peso al derrape. Si queremos ser competitivos y ganar carreras es obligado hacerse con la técnica, siendo ésta relativamente sencilla.

Se trata de un juego rápido y frenético, demasiado en ocasiones. Los jugadores más experimentados se convierten en profesionales fácilmente debido a la poca profundidad en el control.

El uso de objetos también es un pilar base. Y aquí hay que decir que el afán por fijarse en el título referente ha ido demasiado lejos. Todo objeto en Mario Kart tiene un equivalente en Sonic & Sega All-Stars racing. Los cascarones verdes han sido sustituidos por guantes de boxeo. Pieles de plátano, por arcoíris. Setas, por zapatos de Sonic. Absolutamente todo. E igual que en la última entrega de Mario Kart, aquí también tenemos movimientos especiales para cada uno de los personajes. Personalmente, se echa en falta algo de originalidad.

En resumidas cuentas, un juego interesante especialmente para aquellos que buscan diversión multijugador.



Conclusiones:

Sonic & Sega All-Star Racing es un título divertido y desenfadado. Un buen juego para disfrutarlo preferiblemente acompañado.

Alternativas:

En las diversas plataformas de Nintendo podemos encontrar Mario Kart. Sin embargo, en PC, Xbox 360 y PS3 no existen alternativas en estos momentos.

Positivo:

- La diversión que ofrece el modo multijugador
- La nostalgia que envuelve el título

Negativo:

- La falta de originalidad
- Poco profundo a nivel jugable

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	80
duración	85
total	80

Una segunda opinión:

Es difícil encontrar buenos juegos para jugarlos acompañado fuera de Nintendo Wii. Sega & Sonic All-Star Racing recupera la magia de las reuniones en el salón de casa para jugar unas partidas con los amigos.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** plataformas · **texto:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+3

Sonic Classic Collection

Un recopilatorio de lujo

Sonic 4 Episodio I está a la vuelta de la esquina y que mejor manera de ir abriendo boca, que jugar a las cuatro primeras entregas de Sonic lanzadas para mega drive en nuestra Nintendo DS.

Recordar los juegos de Sonic en Mega Drive es sinónimo de repasar la historia de los videojuegos. Sonic ha sido uno de los personajes mas influyentes del sector y sus guerras con Mario Bros, por encandilar a trabes de sus juegos al mayor número de jugadores posibles, dividieron en los noventa a los jugadores entre Nintendo y Sega.

El recopilatorio que nos ocupa hoy, contiene los juegos Sonic the Hedgehog, Sonic 2, Sonic 3 y Sonic & Knuckles, los cuatro juegos fueron lanzados para mega drive y todos ellos alcanzaron unas cotas de calidad altísimas. Por si fuera poco, mediante la conexión con Sonic & Knuckles de cualquiera de las tres primeras entregas , podíamos ampliar la aventura principal del juego, estando siponibles nuevas opciones y personajes. Este echo también será posible realizarlo en esta revisión para Nintendo DS.

El juego llegará en edición especial, la cual incluirá una figura de Sonic, cinco imágenes y una caja para la ocasión. Esta edición especial será distribuida exclusivamente en España.

Las novedades que nos encontraremos en esta conversión a Nintendo DS serán escasas. Los juegos son fieles a los originales, por tanto las posibilidades que presenta el hardware de Nintendo DS quedan desaprovechadas. La principal novedad que muestra el juego es la posibilidad de guardar la partida casi en cualquier momento, esto posibilitará que los jugadores menos hábiles puedan llegar al final de cada una de las aventuras de Sonic y además per-



mitirá que disfrutemos de las aventuras de Sonic durante cortos espacios de tiempo sin la necesidad de comenzar la aventura una y otra vez. Además, en la pantalla táctil se nos mostrarán diferentes notas sobre la aventura o consejos que pueden ayudarnos a superar la fase.

Las características diferenciadores de Nintendo DS quedan prácticamente desaprovechadas en su totalizad. Únicamente usaremos la pantalla táctil para leer notas y guardar partidas.

El apartado técnico del juego es similar al que ya mostraron en su versión mega drive, es decir sobresaliente, y es que aunque hay juegos que envejecen mal, ese no es el caso de Sonic. Sus gráficos continúan siendo coloristas y llenos de detalles. La velocidad del juego se mantiene intacta y el control sigue siendo muy intuitivo.

Quizás la principal pega de este cartucho sea el bajo número de juegos que contiene, ya que en anteriores recopilatorios de Sega hemos podido disfrutar de más de treinta juegos de Mega Drive. En cualquier caso, nunca es tarde para jugar o rejugar las aventuras de Sonic en sus versiones Mega Drive y en esta ocasión además nos llegan en edición especial.



Conclusiones:

Cuatro juegos de una calidad sobresaliente en un solo cartucho, aunque no deja de ser un recopilatorio de juegos con casi 20 años de antigüedad..

Alternativas:

Si te gusta Sonic tienes los juegos Sonic Rush y Sonic Rush Adventure ambos de una calidad muy alta y los cuales aprovechan mucho mejor las posibilidades de NDS. New Super Mario Bros es otra opción a muy a tener en cuenta..

Positivo:

- Cuatro juegos en uno.
- Edición coleccionista y al mismo precio.

Negativo:

- Se echan en falta mas juegos dentro del recopilatorio.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	90
sonido	93
jugabilidad	92
duración	94
total	78

Una segunda opinión:

Un recopilatorio lleno de calidad pero que no aporta nada nuevo a los reconocidos juegos de Sonic. Si no pudiste disfrutar de ellos en su día es una buena ocasión de hacerlo en tu Nintendo DS.

Ismael Ordás



desarrolla: pacific coast · **distribuidor:** namco · **género:** simulador · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

The Sky Crawlers: Innocent Aces

Ace Combat Wii

¿Y si la guerra no es más que otro espectáculo con el que entretener a los ciudadanos? Una coreografía aérea en el que su única finalidad es contentar a una sociedad que vive sumida en el aburrimiento.

Tras este alegato a la no belicidad, se esconde la trama principal de un juego que llega al mercado occidental con casi año y medio de retraso con respecto a su lanzamiento en el mercado japonés. Un título que tras su nombre esconde a un heredero directo de todo lo bueno que supuso en anteriores generaciones Ace Combat.

Y es que básicamente eso es lo que nos vamos a encontrar a grosso modo en Sky Crawlers. Bien es cierto que tiene un intento mal camuflado de componer una historia alrededor de esta situación. Pero no menos cierto es que historia y juego de aviones es bastante complejo que acaben casando.

Además, esta va perdiendo fuelle en favor de la jugabilidad a medida que el juego avanza. Una jugabilidad muy conseguida y que lo sitúa por derecho propio como el mejor juego de aviones de la consola de Nintendo.

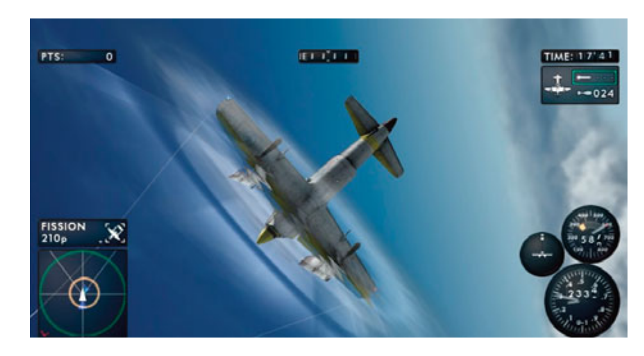
La mecánica que nos presenta el título es bastante sencilla, y rara vez se aleja del esquema de sobrevolar, realizar piruetas, acabar con el enemigo en cuestión u obtener información de un objetivo predeterminado. Un esquema rígido, heredado y que es difícil escapar del rígido corsé en el que este tipo de juegos se desenvuelven. Sin embargo, como punto a su favor, decir que estas misiones no se convierten en un tormento desde el primer momento que nos hacemos a los mandos de nuestro aeroplano. Es justo reconocer el buen hacer en este sentido, puesto que la adaptación y accesibilidad a sus controles lo convierten en todo momento en una delicia jugable.

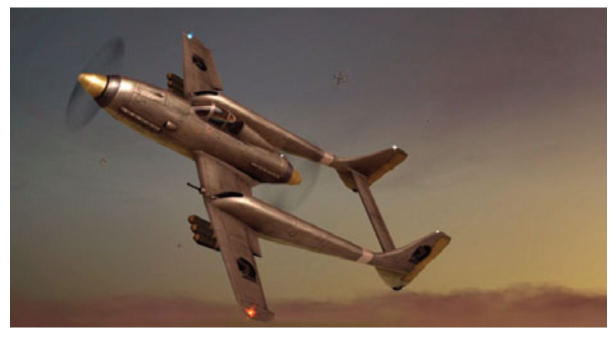
Como contrapunto, esa exquisita jugabilidad acaba jugando en contra, puesto que las maniobras autoejecutadas nos colocan de manera sistemática en franca ventaja para acometer nuestro objetivo. Esto le resta aliciente en

forma de reto, y convierten las sucesivas misiones en un mero trámite que acometer y que no nos pondrá en verdaderos problemas para solventarlas. Una facilidad que tiene su traducción es el hecho de que no nos llevará mucho más de 6 horas el completar el modo principal de juego. Y si a eso añadimos la total ausencia de un modo multijugador que alargue su vida útil, lo convierten en un juego bastante ligero y francamente corto. Y es que las ausencias de verdaderos alicientes que inviten a la rejugabilidad brillan por su ausencia. Ni siquiera las diversas naves que iremos desbloqueando.

Si nos adentramos en cuestiones técnicas, y teniendo como referencia su lanzamiento hace más de un año, el juego luce magníficamente bien. Tanto los modelados como los efectos de luz denotan el gran trabajo que esconde un engine que se mueve de manera soberbia y robusta. Y es de agradecer, y mucho, la propia maniobrabilidad de cada uno de los aviones. Así mismo destacan en este concepto el gran trabajo desempeñado en materia de texturas. Y el brillante anime que sirve para narrar esta historia.

Por el contrario, no brilla con tanta luz el aspecto sonoro, con melodías que se tornan demasiado pronto en monótonas y repetitivas. Y también es justo destacar, y por lo negativo, la “personal” traducción con la que el juego ha llegado a nuestro territorio. Resulta complicado entender el porque no coincide en muchos casos, lo que los personajes dicen con respecto a las líneas subtitulares.





Conclusiones:

El mejor juego simulador/arcade de aviones para Wii. Es sencillo, pero su jugabilidad es una delicia. Muy recomendable para todos aquellos que alguna vez hayan disfrutado con un título de la saga Ace Combat.

Alternativas:

Después de irrumpir con fuerza en los primeros meses de Wii, el género ha ido perdiendo fuerza hasta desaparecer. Y todos han envejecido sin excepción francamente mal.

Positivo:

- *Jugabilidad muy accesible*
- *Un gran engine*

Negativo:

- *Muy sencillo*
- *La traducción tan particular*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	65
jugabilidad	90
duración	70
total	**75**

Una segunda opinión:

El juego técnicamente está francamente muy bien resuelto. Y el control con el nunchuk y el wiimote es impresionante. Quizás la única pega es la escasa duración y la falta de un multijugador, que hace que la vida útil del juego no supere las 7-8 horas.

Un gran juego en el que su principal objeción es su escasa duración. Promovido precisamente por su casi inexistente dificultad.

Roberto García



desarrolla: inis corp · **distribuidor:** microsoft · **género:** musical · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,90 € · **edad:**+12

Lips Party Classics

... pa pa pa, pa pa pa Guaaaaaaai em si ei eee!!!

Microsoft sigue potenciando su línea de party games. Y más concretamente los destinados al karaoke. Cantar y dar el cante es algo que nos gusta y mucho a los españoles. ¡Y ahora lo podemos hacer en inglés!

Party Classics no se puede concebir como un juego. Es una expansión en toda regla ya que sus aportaciones a nivel jugable son nulas.

En esta ocasión se ha elegido un tracklist completamente en inglés. Clásicos de ayer y de hoy que se dan la mano en un conjunto de 40 canciones en las que hay sitio para todos los estilos. Desde “Doctor Jones” y “Wannabe” hasta “Rock and roll all nite” pasando por “American Pie” o “Kiss me”. Un batiburrillo que está destinado a entretener y contentar a todo el mundo.

No vamos a encontrar mayor novedad. Los modos de juego siguen siendo los típicos ya de la franquicia. Las mismas posibilidades y opciones que se repiten una y otra vez desde hace ya varias entregas. De esta manera podremos de nuevo cantar en solitario, a dúo cooperativo o competitivo, en el que es sin duda el modo estrella del juego. También, y como ya viene siendo habitual, podremos comparar nuestras puntuaciones con nuestros amigos y las clasificaciones generales a través de Xbox Live, ya que de nuevo el modo multiplayer queda reducido a nuestra propia consola, impidiendo de esta manera cantar con nuestros amigos cada uno desde nuestra casa.

Como novedad, esta vez el juego se ha hecho compatible con cualquier micrófono USB de otros juegos. Aunque con menos posibilidades, podremos usar los periféricos de Rock Band y la saga Guitar/Band Hero. Una decisión que desde aquí aplaudimos, ya que nos evita tener 6 micros.

La novedad más reseñable aparte del traklist anglosajón, es que ahora Lips es compatible con los micros USB de otras franquicias. Ya era hora.



"Doctor Jones"	Aqua
"Let's Get It Started"	Black Eyed Peas
"Rhythm of the Night"	DeBarge
"Groove Is In The Heart"	Deee-Lite
"I Will Survive"	Gloria Gaynor
"I'm Too Sexy"	Right Said Fred
"Y.M.C.A."	Village People
"You're Beautiful"	James Blunt
"I Want to Know What Love Is"	Foreigner
"She Will Be Loved"	Maroon 5
"To Be With You"	Mr. Big
"Addicted To Love"	Robert Palmer
"Every Rose Has Its Thorn"	Poison
"Kiss Me"	Sixpence None The Richer
"When a Man Loves a Woman"	Percy Sledge
"Is This Love"	Whitesnake
"Love Shack"	The B-52's
"Tubthumping"	Chumbawamba
"I Touch Myself"	Divinyls
"Live is Life"	Opus
"Shiny Happy People"	R.E.M
"Wannabe"	The Spice Girls
"Red Red Wine"	UB40
"Rock and Roll All Nite"	KISS
"What's Up"	4 Non Blondes
"Word Up"	Cameo
"Friday I'm in Love"	The Cure
"Laid" de James	James
"Black Velvet"	Alannah Myles
"True Faith"	New Order
"I Think We're Alone Now"	Tiffany
"Rehab"	Amy Winehouse
"It's Not Unusual"	Tom Jones
"American Pie"	Don McLean
"My Sharona"	The Knack
"Sweet Home Alabama"	Lyrnyrd Skynyrd
"Brass in Pocket"	The Pretenders
"Unchained Melody"	The Righteous Brothers
"These Boots Are Made For Walking"	Nancy Sinatra
"Son of a Preacher Man"	Dusty Springfield

Conclusiones:

Una expansión que abarca demasiados géneros. El tracklist puede gustar más o menos, y ésta debe ser la única valoración que se debe hacer de cara a su compra. Al menos tiene los videoclips originales.

Alternativas:

Cualquier juego de la saga Lips es una alternativa. Si además quieres sentirte partícipe de una banda completa, Rock Band o los últimos Guitar/Band Hero son otra alternativa.

Positivo:

- Videoclips originales
- Compatibilidad entre periféricos USB

Negativo:

- Sólo podemos conseguir 250G
- Seguimos sin poder cantar online

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	85
jugabilidad	60
duración	85
total	70

Una segunda opinión:

Lips es de momento la única opción si a cantar en X360 nos referimos. Cierto que también están las alternativas de los grupos completos, pero no acaban de presentarse como un modo karaoke tradicional como sí lo hace Lips. De todas maneras es necesaria una renovación del producto y que no acabe estancado cada lanzamiento como una mera ampliación que podría ser descargada desde el mismo Bazar.

Jose Luis Parreño



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** rol · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+12

Phantasy Star 0

Un retorno a la acción clásica en 2D

El universo Phantasy Star había visitado ya todas las consolas de Sega, todas las de Sony salvo la PS3, la Gamecube, el PC e incluso la Xbox360. A pesar de sus limitaciones la DS no podía quedar sin su Phantasy Star.



En diciembre de 1987 Sega lanza Phantasy Star para la Master System, desde entonces casi 20 entregas la convierten en una de las sagas más longevas y prolíficas del jrpg, a pesar de no tener el nombre de algunas otras. Con las especiales posibilidades de la Dreamcast Sega pone a la venta en 2000 el Phantasy Star Online del Sonic Team, que permitía el juego multijugador en un universo persistente al más puro estilo mmorpg.

Phantasy Star Zero es una mezcla de los dos tipos de juego, por una lado el jrpg más clásico y por el otro el online “masivo” y aunque permitirá el disfrute de los aficionados a uno y otro modo, sufre de la mezcla y las limitaciones de la portátil de Nintendo para llevarla a buen puerto. Comenzamos creando a nuestro personaje seleccionando su sexo, su raza (humano, CAST o newman) y sus características (HU, RA o FO), poco más.

Phantasy Star es una saga clásica, volveremos a tomar el papel de un humano, CAST o newman, esta vez como miembro de los Hunter.

En el inicio del juego entramos a formar parte de los Hunter, una organización encargada de exterminar todos los enemigos que puedan resultar peligrosos para las ciudades, que han quedado destruidas y prácticamente deshabitadas tras el "Gran Vacío" 200 años atrás. Así comienza nuestra historia que se desarrolla en completo inglés y es una pena por que es un título que precisa de nivel medio/alto para poder seguir el desarrollo del mismo y poder llegar a entender la profundidad del juego a muchos niveles. 14 modelos de cazador, más de 350 armas diferentes en tres grupos, más de 70 enemigos diferentes y hasta 7 localizaciones diferentes son números más que importantes para un juego de portátil pero en demasiadas ocasiones da la sensación de que la plataforma se le queda pequeña, unos gráficos en 3D coloridos pero faltos de detalle y vida (en ocasiones parece que estamos paseando solos por un museo de cera), una muy buena banda sonora que se ve penalizada por la escasa calidad de las características de la DS, la gran cantidad de información que precisa un juego de este tipo se ha repartido como mejor se ha podido por las dos pantallas de la DS pero aún así resulta incomodo el acceder a determinados menús y el diseño de algunos otros no es óptimo.

El juego destaca en multijugador, hasta cuatro usuarios simultáneos sin ningún tipo de lag y una conexión muy rápida y sin fallos.

Donde destaca el juego es en el multijugador, puedes compartir la partida con hasta tres amigos o desconocidos a través de una conexión rápida y sin ningún tipo de lag. Se aprecia un gran trabajo de optimización del código por parte de Sega que permite una buena experiencia donde otros fracasaron.

Conclusiones:

Un juego que se ve limitado por las características especiales de la plataforma para la que se ha lanzado. Si quieres jugar online es una gran opción, si no lo vas a hacer hay mejores alternativas en la portatil de Nintendo.

Alternativas:

Como juego online no hay alternativa mejor en la DS, en offline los Final Fantasy o el remake del Chrono Trigger son mejores opciones.

Positivo:

- El online funciona perfectamente
- Una muy buena banda sonora a pesar de las limitaciones de la DS

Negativo:

- Está en completo inglés
- La DS se le queda pequeña

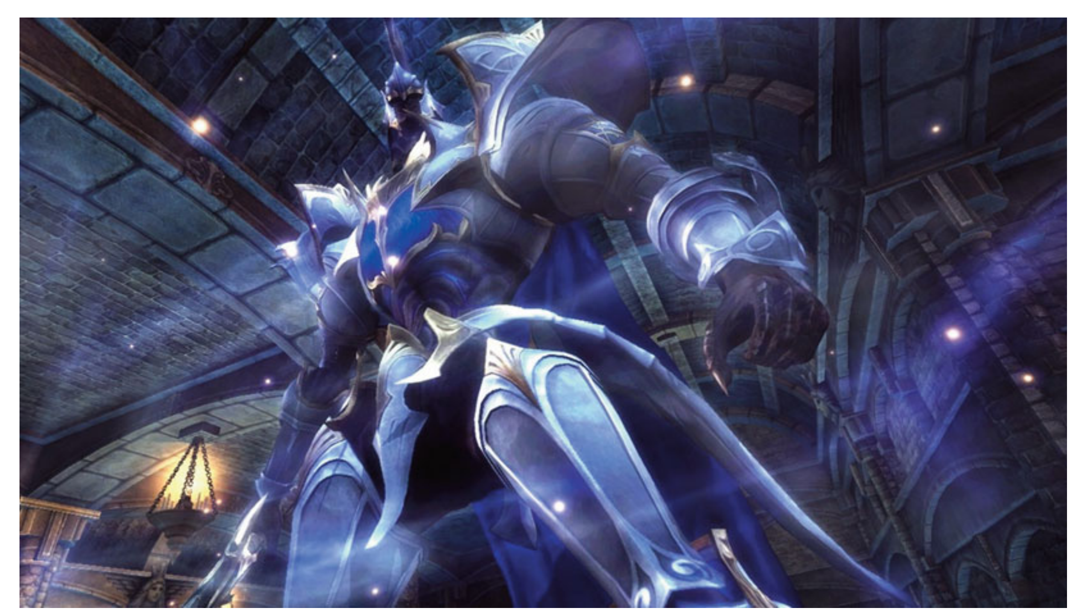
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	63
sonido	72
jugabilidad	66
duración	68
total	66

Una segunda opinión:

Una buena adaptación del universo Phantasy Star a una consola a la que aún no había llegado, una pena la no traducción del título, que impedirá que muchos jugadores puedan disfrutar de una saga clásica.

José Luis Parreño



desarrolla: level 5 · **distribuidor:** sony · **género:** rol · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+16

White Knight Chronicles

Rol japonés con sabor agridulce

Level 5 es una desarrolladora de garantía en el mundo del jrpg y otros géneros. El anuncio de White Knight Chronicles en exclusiva para PS3 hizo pensar en un título de referencia en la consola de Sony pero ...

White Knight Chronicles es un juego de rol japonés, muy japonés podríamos incluso decir, pero deja un sabor de boca muy chino. Deja ese regusto agridulce de lo que pudo haber sido y por diversos motivos al final no es, en ocasiones nos parece estar ante un gran juego para poco después volver a la cruda realidad. Se trata de un juego que destaca en prácticamente todos los aspectos tanto técnicos como jugables pero que increíblemente falla en detalles de todos ellos, quedando como un rpg más del catálogo de PS3 cuando podía haberse convertido en una referencia clara del mismo.

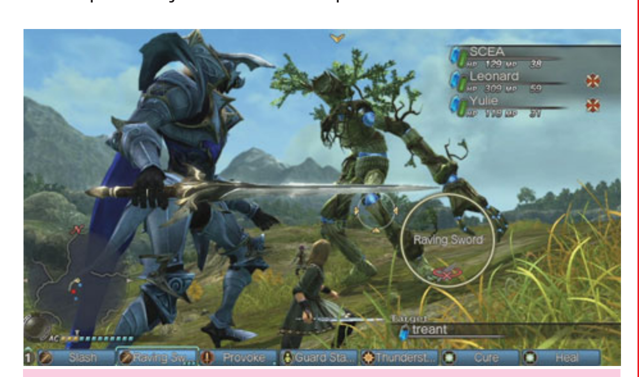
El Reino de Balandor está a punto de celebrar la mayoría de edad de la princesa Cisna cuando un grupo insurgente, los Magi, irrumpe en el festejo y secuestra a la princesa. Somos Leonard, un joven que haciendo uso de la armadura del Caballero Blanco deberá rescatar a la princesa y hacer frente a los Magi y otros muchos peligros. Una historia tópica y típica que en otros muchos casos ha dado bastante juego, en esta ocasión no engancha por la escasa personalidad y profundidad de los personajes, la falta de giros en la historia que la convierte en excesivamente sosa y plana y la sensación continua de que quedan demasiados cabos por atar, incluso cuando has terminado el juego ... ¿quedan para el anunciado WKC 2?

En los aspectos técnicos White Knight Chronicles llega incluso a destacar; a pesar de que es un juego que ha tenido un desarrollo muy largo y ha tardado más de un año en llegar a tierras europeas no ha quedado obsoleto, los modelados de los personajes son muy espectaculares y variados, las animaciones están a la altura, los escenarios son amplios y detallados y hace un buen uso de una amplia gama de texturas. Los efectos de luz logran una buena ambientación aunque son exagerados en algunos momentos del juego llegando incluso a molestar.

La banda sonora cumple en todo momento, no es de las que recordarás dentro de unos años pero tiene sus momentos épicos, tranquilos e intensos que acompañan la acción del juego de un modo acertado. El doblaje en inglés es francamente bueno con un buen número de voces de excelente calidad interpretativa aunque en demasiadas ocasiones no están correctamente sincronizas con la animación facial de los personajes.

En un juego de rol tan importante es una historia que enganche como un sistema de juego y combate profundo y divertido, White Knight Chronicles no consigue tampoco enganchar por su desarrollo jugable ya que tiene un sistema de combate por turnos desfasado, poco profundo y tremendamente cansino y sencillo a la larga. A pesar de que aparentemente ofrece un buen número de opciones, al final terminaremos usando siempre las mismas que serán más que suficientes para superar los retos que nos propone WKC.

El modo principal nos dará juego para unas 30-35 horas que se pueden incrementar si nos dedicamos a realizar el buen número de misiones secundarias que nos ofrece, aunque son excesivamente repetitivas y tópicas. A esta duración podemos añadir las horas que White Knight Chronicles ofrece de juego cooperativo, algo que inicialmente se planteó como una parte fundamental del juego y al final queda como un mero complemento del mismo.



Las versiones occidentales de White Knight Chronicles incluyen chat de voz, sistema Live Talk para los NPCs y el nuevo modo multijugador Georama que la versión japonesa no tenía.

Conclusiones:

White Knight Chronicles parecía un título llamado a destacar, pero una historia poco trabajada y un desarrollo aburrido lo dejan en solo un buen juego para fans del género.

Alternativas:

Final Fantasy XIII está ya en tiendas, Star Ocean The Last Hope o Demon Souls son otras buenas opciones de jrpg. En rpg occidental hay otras muchas opciones.

Positivo:

- Gráficamente notable
- El cooperativo mejora la experiencia

Negativo:

- La historia y desarrollo no enganchan
- Sistema de combate obsoleto, sencillo y poco profundo

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	76
jugabilidad	58
duración	84
total	**64**

Una segunda opinión:

Level 5 ha creado un vasto y magnífico mundo pero ha fallado en la creación de una historia y un modo jugable a la altura del mismo. Un extraño pero interesante intento de mezclar los jrpg con los mmorpg.

Jorge Serrano



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

Ace Attorney Investigations

Miles Edgeworth, un verdadero fiscal

La saga Ace Attorney vuelve con esta nueva entrega, donde controlaremos por primera vez al poderoso fiscal Miles Edgeworth durante cinco largos casos, ¿serás capaz de resolverlos?

Ace Attorney es una saga única, que nos permite meternos en el mundo de la abogacía y de las leyes. Hasta la fecha únicamente hemos podido meternos en la piel de abogados, aunque eso cambia en esta nueva entrega puesto que, por primera vez en la saga, tomaremos el control del prestigioso fiscal (y "rival" de Phoenix Wright) Miles Edgeworth. Si en Trials & Tribulations vimos como el fiscal tomaba parte de protagonismo en la historia, eso no era más que una pequeña porción de lo que está por venir y de lo que descubriremos en esta nueva aventura.

Como ya viene siendo habitual, el juego se desarrollará a través de cinco largos casos que nos permitirán acercarnos más a la vida del controvertido fiscal. La aventura comenzará con la llegada de Edgeworth a su despacho tras pasar varios meses en el extranjero. En él encontrará algo que jamás se hubiese imaginado, que será el detonante inicial del capítulo.

La complejidad y dificultad de la saga se mantiene una vez más en este título. Lo más importante es no perder la paciencia.

El sistema de juego será el mismo que en los anteriores entregas, primero nos tocará investigar y después nos tocará defender (o mejor dicho refutar) el caso. La presentación y desarrollo de la acción no ha cambiado en absoluto y sigue manteniendo ese toque mágico de todos los Ace Attorney. Sin embargo hay novedades palpables a simple vista. Una de ellas es el abandono de la perspectiva en



primera persona, ya que esta vez, a diferencia de los juegos anteriores, controlaremos directamente el movimiento del avatar del protagonista, ya sea con la cruceta o con el lápiz, desde la pantalla táctil. De esta forma obtendremos más movilidad por los escenarios además de una interacción entre los personajes más variada y creíble.

La historia ha pasado de primera a tercera persona, un gran acierto que nos hará disfrutar más de la aventura.

Otra de las novedades es el menú de lógica (o modo lógico) que nos ayudará a destapar los crímenes. En él se irán acumulando conceptos importantes y detalles del caso con los que podremos interactuar (juntando, por ejemplo, dos ideas relacionadas entre sí) y establecer nuevas teorías o dar con una nueva pista que nos ayudará a seguir adelante con la investigación. Es algo que agradeceremos puesto que, aparte de refrescarnos la memoria, nos dará algunas de las claves para continuar.

A medida que avancemos en la historia, nos encontraremos con personajes conocidos, como el inspector Dick Gumshoe o la fiscal Franziska Von Karma.

Pese a todo, el juego se nos presenta en un perfecto inglés por lo que, si no tenemos un nivel avanzado, nos perderemos gran cantidad de detalles, importantes para el avance de la investigación.



Conclusiones:

Como siempre, una historia genialmente elaborada que nos hará pasar muy buenos momentos pegados a nuestra DS.

Alternativas:

Realmente no existen juegos del calibre de Ace Attorney, así que si te interesa esta entrega siempre puedes echar un vistazo a las anteriores.

Positivo:

- *Nuevo sistema de investigación.*
- *Nuevas opciones, como el modo lógico.*
- *Buen control.*

Negativo:

- *Pocos capítulos.*
- *Textos de pantalla en inglés.*

TEXTO: Marc Alcaina G.

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	55
duración	65
total	**60**

Una segunda opinión:

Por fin una nueva entrega de nuestra particular saga de abogados. Controlar a Miles Edgeworth nos supone todo un reto aunque el juego mantiene en todo momento la frescura de la saga. Lástima que no venga traducido.

Jose Luis Parreño



desarrolla: neversoft · **distribuidor:** activision · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,99 € · **edad:**+12

Guitar Hero: Van Halen

Girl, you really got me...

Activision ha decidido homenajear a la mítica banda de Hard-Rock estadounidense con una entrega de sus sagas más importantes, por lo que Van Halen se convierte en el tercer grupo en tener su propio Guitar Hero.

Lo que nos encontramos en Guitar Hero: Van Halen no tiene apenas diferencias con anteriores entregas, algo que viene siendo habitual en el género de los juegos musicales. Mismos modos de juegos, misma apariencia y un listado de canciones que se presenta escaso en comparación con el gran número de temas descargables disponibles hoy día.

El tracklist está compuesto por 28 temas de la banda, que incluye 3 solos de Eddie Van Halen y otros 19 temas de artistas invitados, entre los que se encuentran Queen, Foo Fighters, Judast Priest, Tenacious D y The Offspring, entre otros.

Los modos de juego son los mismos, así como su sistema de control, ya que no añade nada nuevo. Suponemos que esto se lo guardarán para la sexta entrega numerada. Al igual que anteriores entregas desde el lanzamiento de World Tour, será posible jugar con otros tres amigos en la misma consola.

Las modalidades de juego que nos encontramos son: Modo Carrera, Partida Rápida, Mano a Mano y Guitar Hero Studio. En el primero de ellos encarnaremos al mítico grupo a través de varios escenarios. También haremos de sus teloneros, momento en el que tocaremos los temas de los artistas invitados. Este modo repite la misma temática que el resto de entregas, con cada tema obtendremos estrellas que nos servirán para desbloquear nuevos escenarios y canciones. Por cada actuación ganaremos dinero para

Las opciones tácticas están más cuidadas y podemos detallar cuál será la estrategia del equipo para determinadas jugadas.



gastar en nuevas guitarras o accesorios, aunque también es posible desbloquearlos después de éstas.

En Partida Rápida podemos seleccionar hasta un máximo de 6 canciones para tocar solos o en grupo, ya que podemos conectar todos los instrumentos: Micrófono, guitarra, bajo y batería. Mano a Mano nos ofrece la posibilidad de batirnos en duelo con un amigo, tanto de forma online como offline a pantalla partida.

Guitar Hero Studio es otra de las opciones añadidas en World Tour y que también está presente en esta entrega. Nos permite crear nuestras propias canciones y compartirlas con la comunidad de jugadores.

En cuanto al apartado técnico sigue la misma línea vista en anteriores títulos. Gráficamente no presenta ninguna mejoría salvo por la inclusión de nuevas animaciones para los músicos. Cabe destacar el trabajo realizado en la expresión facial de los personajes, le da un toque más realista a las actuaciones.

Poco más que añadir, salvo que los usuarios americanos e ingleses pudieron conseguir de forma gratuita Guitar Hero: Van Halen al comprar Guitar Hero 5 el pasado año, promoción que aquí nunca llegó.

los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más que mirar los escenarios

Conclusiones:

Una nueva entrega que no aporta nada nuevo al género y que engrosa la lista de Guitar Hero's disponibles en el mercado. Un título que hará especial ilusión a los fans de la banda.

Alternativas:

Guitar Hero: Metallica o Aerosmith si queremos otro entrega enfocada en un grupo. En el otro lado tenemos The Beatles: Rock Band.

Positivo:

- Interpretar a Van Halen
- Las animaciones

Negativo:

- Listado de canciones algo escaso
- La promoción que nunca llegó a Europa

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	65
duración	70
total	**60**

Una segunda opinión:

Pese a no ser un mal juego, no está a la altura de otros juegos musicales dedicados a una sola banda. Pocos temas y pocos extras.

Jose Luis Parreño



desarrolla: sega · **distribuidor:** koch media · **género:** estrategia · **texto/voces:** ingles · **pvp:** 39,95 € · **edad:**+12

Bleach: The 3rd Phantom

¿Estás listo para enfretarte a mi Bankai?

SEGA ha conseguido reinventar la saga Bleach y nos presenta un nuevo sistema de combates, mucho más táctico y complejo, que le dará una nueva perspectiva a la saga.

En los últimos años, la saga Bleach se ha abierto un importante hueco en Nintendo DS. Después de varios meses sin tener novedades, ahora nos llega su tercer título para dicha plataforma: The Third Phantom. En esta aventura nos toparemos con dos nuevos personajes, nunca vistos en la serie de televisión o el manga, que serán los protagonistas de la historia. Se trata de Matsuri y Fujimari Kudo, dos hermanos que son rescatados de las garras de un temible Hollow por el capitán de la quinta división Seigen Suzunami y, por circunstancias de la vida, se acabaran uniendo al escuadrón de shinigamis de su misma división. El argumento a priori puede parecer bastante simple pero que a medida que avancemos en la historia nos demostrará lo contrario, dejándonos entrever sus complejas tramas. Por otra parte, el juego es muy fiel a la obra original de Tite Kubo (tanto en argumento como en diseño y carisma de los personajes) y eso es algo que los fans incondicionales agradecerán.

Esta vez, el sistema de juego será muy diferente al de las anteriores entregas. Las batallas 2D han sido reemplazadas por un sistema de juego más táctico, típico de RPGs como Fire Emblem o Final Fantasy Tactics, donde nos moveremos por turnos a través de un mapeado perfectamente cuadriculado. Durante los combates, deberemos planificar bien nuestros movimientos y avanzar cuidadosamente hasta nuestro adversario. Además, en cada ba-

La historia se divide en más de 20 capítulos, sumando un total de más de 30 horas de juego.



talla controlaremos a más de un personaje, lo que se conoce como un escuadrón.

Cuando decidamos atacar a nuestro rival, se nos mostrará una pantalla con varios valores, que nos indicarán nuestras probabilidades de éxito. Por el contrario, cuando nos ataquen, tendremos la opción de defendernos o contraatacar. También podremos contar con la ayuda de nuestro compañero, siempre que se encuentre a nuestro alrededor. Así podremos atacar como equipo y hacer más daño. Ya sabéis lo que dice el refrán: Dos mejor que uno. Una vez hayamos dado la orden de atacar o defender, se nos mostrará en la pantalla superior una animación del combate, de forma que podremos ver nuestros ataques y la salud restante de nuestro personaje.

Una de las novedades más suculentas es el modo multijugador, con el que podremos enfrentarnos a un amigo que también posea el juego.

La única pega es que el juego está en completo inglés, así que los que no tengan un nivel como mínimo estándar no van a poder disfrutar del juego en su totalidad, ya que las conversaciones serán un factor predominante en el juego y es, sin duda, uno de los alicientes de esta nueva entrega.

No podremos movernos libremente por el escenario, así que deberemos avanzar poco a poco hasta nuestro oponente.

Conclusiones:

Una nueva historia con un argumento muy sólido que nos hará pasar un buen rato. La planificación táctica y el diálogo serán dos componentes clave.

Alternativas:

Si te gusta este tipo de juegos puedes probar cualquier Advance Wars, Fire Emblem o incluso Final Fantasy Tactics.

Positivo:

- *Argumento muy logrado.*
- *Banda sonora de calidad.*
- *Multijugador.*

Negativo:

- *Textos y voces únicamente en inglés.*
- *Demasiados dialogos.*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	80
duración	75
total	**60**

Una segunda opinión:

Sin duda ha sido un acierto introducir en la saga Bleach un componente táctico. Las combates son muy intensos, aunque se echan en falta algunas opciones básicas, como un mejor inventario. Lástima que el juego esté en completo inglés.

Jorge Serrano

desarrolla: koei · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

Dynasty Warrior: Strikeforce

De vuelta al "Medievo" japonés.

Un año después de la versión para PSP, los chicos de KOEI, nos hacen llegar el port a las consolas de sobremesa de este título. Algo que no suele ser lo habitual, ya que lo normal es que sea de las "grandes" a las portatiles.



Después del éxito cosechado en Japón por este título en su versión de PSP. Koei ha decido aprovechar ese tirón y realizar el port de dicho juego en Xbox 360 y Playstation 3.

En esta ocasión el juego trata de diferenciarse de las demás entregas, ofreciendo un estilo muy parejo a la saga Monster Hunter. Si los típicos Dinasty Warriors se centran en macro-batallas de "uno contra todos", donde además la moral y la muerte de oficiales enemigos influían en el transcurso de la guerra, aquí todo esto se ha eliminado drásticamente. Ahora las misiones son más simples y demasiado cortas. Y no solo eso, si no que también se ha suprimido toda la vertiente estratégica, dejando claro de lo que realmente se trata, una adaptación casi directa de PSP.

De esta misma manera también podemos definir el apartado gráfico, ya que se puede atisbar la estrepitosa simpleza de los mo-

En esta entrega, el juego ofrece un estilo de juego muy parecido la saga Monster Hunter.

delados de los personajes y los escenarios. Los enemigos cuentan con poca variedad y nivel de detalle, al igual que la baja texturización de los escenarios logrando acrecentar el desencanto.

Jugablemente Strikeforce se puede reducir a "machacar" los botones de nuestro mando para luchar con una buena cantidad de enemigos. Otro punto negativo, como ya hemos comentado antes, es el apartado de la estrategia en el combate; que brilla por su ausencia. Para terminar este apartado, debemos decir que, en esta entrega, tendremos un nuevo enemigo que hará que lleguemos a desesperarnos en más de una ocasión: la cámara. La cual siempre está en una posición algo extraña y sus "vertiginosos" movimientos, que nos hará que perdamos nuestra referencia a la hora de enfrentarnos a nuestros enemigos.

Tal vez el lado más divertido del juego sea su modo multijugador online. Aquí podremos jugar con otros tres jugadores en modo cooperativo, que cuenta con chat de voz y texto. Otro modo de juego online es la opción de luchar 1 vs 1.

Para terminar tenemos que darle "una de cal y otra de arena" en el apartado sonoro. Por un lado, la banda sonora está muy bien editada y la elección de la misma es acertada; pero por otro lado, las voces vienen en inglés, así como los textos. Todo un desacierto en los tiempos que corren actualmente.



Conclusiones:

Estamos ante una de las entregas más flojas de esta saga. Cabe decir que es lo que se esperaba, un título de PSP pero con una mayor resolución.

Esperemos que las cosas mejoren con la 2ª parte de esta entrega, la cual ya esta en desarrollo.

Alternativas:

Hay pocos juegos de este estilo. Pero cualquiera de los anteriores son bastante más recomendables.

Positivo:

- Su modo cooperativo online.
- Chat de voz online

Negativo:

- Bajo nivel técnico.
- La cámara.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	60
duración	55
total	**57**

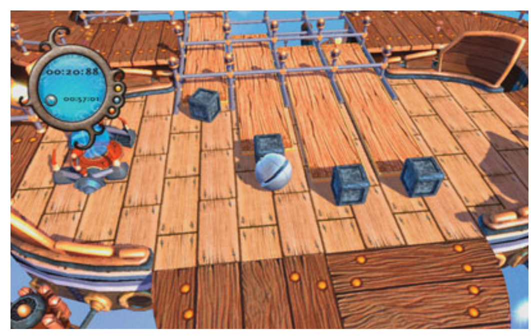
Una segunda opinión:

Strikeforce peca de un nivel técnico demasiado pobre para la actual generación de consolas. Tal vez la realización de un port de este estilo no sea lo más adecuado para mantener la estima de una saga de renombre como la que nos ocupa. Por si fuera poco, el cambio en el estilo jugable no convence, pese a que se atisban buenas ideas en su concepto.

Roberto García

Switchball

Rodar y rodar y rodar ...





desarrolla: atomic elbow · **distribuidor:** bestvision · **género:** puzles · **texto:** castellano · **pvp:** 7,99 € · **edad:**+3

Los más nostálgicos (y los más veteranos) recordarán el clásico arcade Marble Madness. El título desarrollado por Atari trasladaba al jugador a un mundo con vista isométrica por el que debíamos controlar una canica. Uno de los puntos más destacables era su control, dado que la máquina estaba dotada de un trackball. Inspirado en el clásico de 1984 nació Switchball, juego que fue lanzado para Xbox 360 y PC a finales del 2007. Año y medio después, el título es lanzado también en la consola de sobremesa de Sony.

Siguiendo la filosofía del título original, nuestra misión en Switchball será la de trasportar una bola hasta el final de cada nivel. El trackball ha sido sustituido por el stick analógico de PS3, consiguiendo un control bastante correcto. También existe la opción de usar los sensores del sixaxis, pero es totalmente desrecomendado por su falta de precisión.

Jugablemente, el título combina habilidad y puzles. Por un lado, nos obligará a mantener el pulso en situaciones milimétricas y estrechas pasarelas. Por otro, tendremos que averiguar la forma de avanzar con puzles inicialmente sencillos, pero que llegan a ser un reto. La mayoría de estos se basan en la posibilidad de cambiar el material de la bola adquiriendo otras características. Por ejemplo, con la bola de metal podremos mover objetos pesados, mientras que la de mármol nos permite pasar por superficies débiles gracias a su menor peso. Switchball tiene un total de 30 niveles repartidos por 5 mundos. La duración es simplemente correcta al tratarse de un juego que no está orientado a largas sesiones. También incluye modos online cooperativos y contraoperativos, aunque es imposible enconcontrar compañeros de juego al tratarse de un título antiguo y minoritario.

A un precio de 7.99€, es una buena opción para los amantes de los puzles.

gráficos	75
sonido	65
jugabilidad	70
duración	65
total	70

Conclusiones:

Switchball es uno de esos juegos para sentarse tranquilamente delante del televisor para poner a prueba nuestra paciencia. Divertido aunque de mecánica algo repetitiva.

Positivo:

- Las físicas
- Divertido mientras dura

Negativo:

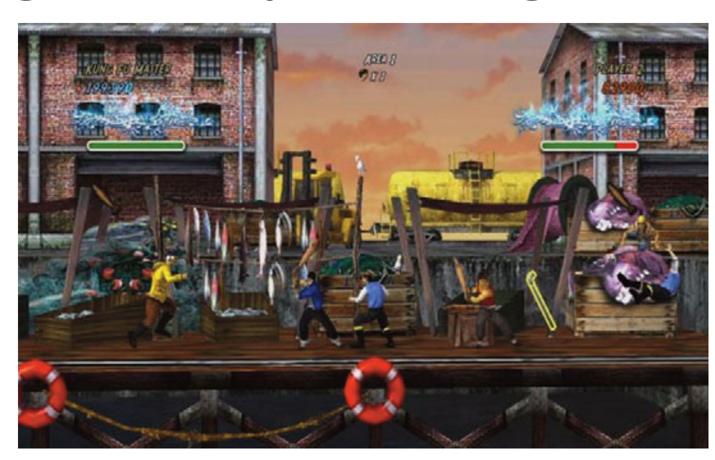
- Banda sonora insufrible
- Jugarlo más de 2 años tarde

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

The Revenge of the Wounded Dragon

El espiritu de Kung-Fu Master y Double Dragon

Un beat´m up en 2D de scroll lateral como los de antes, eso es lo que Wanako Games y A2M han querido hacer, y es lo que The Revenge of the Wounded Dragon es, ni más ni menos. Un homenaje a los Double Dragon, Streets of Rage, Final Fight e incluso Kung-Fu Master con las cosas buenas que estos tenían y también las no tan buenas que han hecho que con el tiempo hayan pasado de ser el género "de moda" a estar prácticamente en extinción.
Como era habitual en este tipo de juegos (y en el cine en el cual están basados) más que una historia tienen un par de líneas que justifican la acción que ha de venir, un mafioso ha asesinado a nuestro abuelo y secuestrado a nuestra hermana pequeña, le perseguimos buscando su liberación y venganza. Deberemos recorrer un buen número de fases en las que nos tendremos que deshacer de una infinidad de enemigos (clónicos) hasta llegar al final cuando nos encontraremos un enemigo más fuerte y resistente, así hasta 24 niveles repartidos en cuatro zonas. El juego se hace corto para casi 7 euros que cuesta en la PSN.



desarrolla: wanako games · **distribuidor:** sony (psn) · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 7,99 € · **edad:**+16

El desarrollo es totalmente en 2D en scroll lateral, no hay profundidad por lo que el juego recuerda más a Kung-Fu Master que a Double Dragon aunque toma de este otras ideas como las armas que podemos quitar a los enemigos, los combos y sobre todo el juego a dos cooperativo en una misma consola que es sin duda lo mejor del juego. No se ha incluido la opción de juego online y según vayamos avanzando en el desarrollo desbloquearemos la posibilidad de jugar a los minijuegos que incluye TRohWD.

Jugablemente es divertido y adictivo como lo eran todos los juegos del género aunque es bastante duro de control, no siempre conseguiremos que nuestro personaje haga lo que deseemos.

A nivel técnico cumple, gráficamente mejora los clásicos pero da la sensación de que podría haber sido mejor y más variado a todos los niveles. La música y efectos sirven de merecido homenaje a los midis que acompañaban las horas y horas que pasamos frente a arcades y consolas los que tenemos una edad.

gráficos	54
sonido	62
jugabilidad	66
duración	55
total	**58**

Conclusiones:

Un título divertido sin más, que puede tener su público ante la falta de juegos de este tipo en PSN. Muy justo a nivel técnico y destaca el juego para dos en una misma consola a nivel jugable.

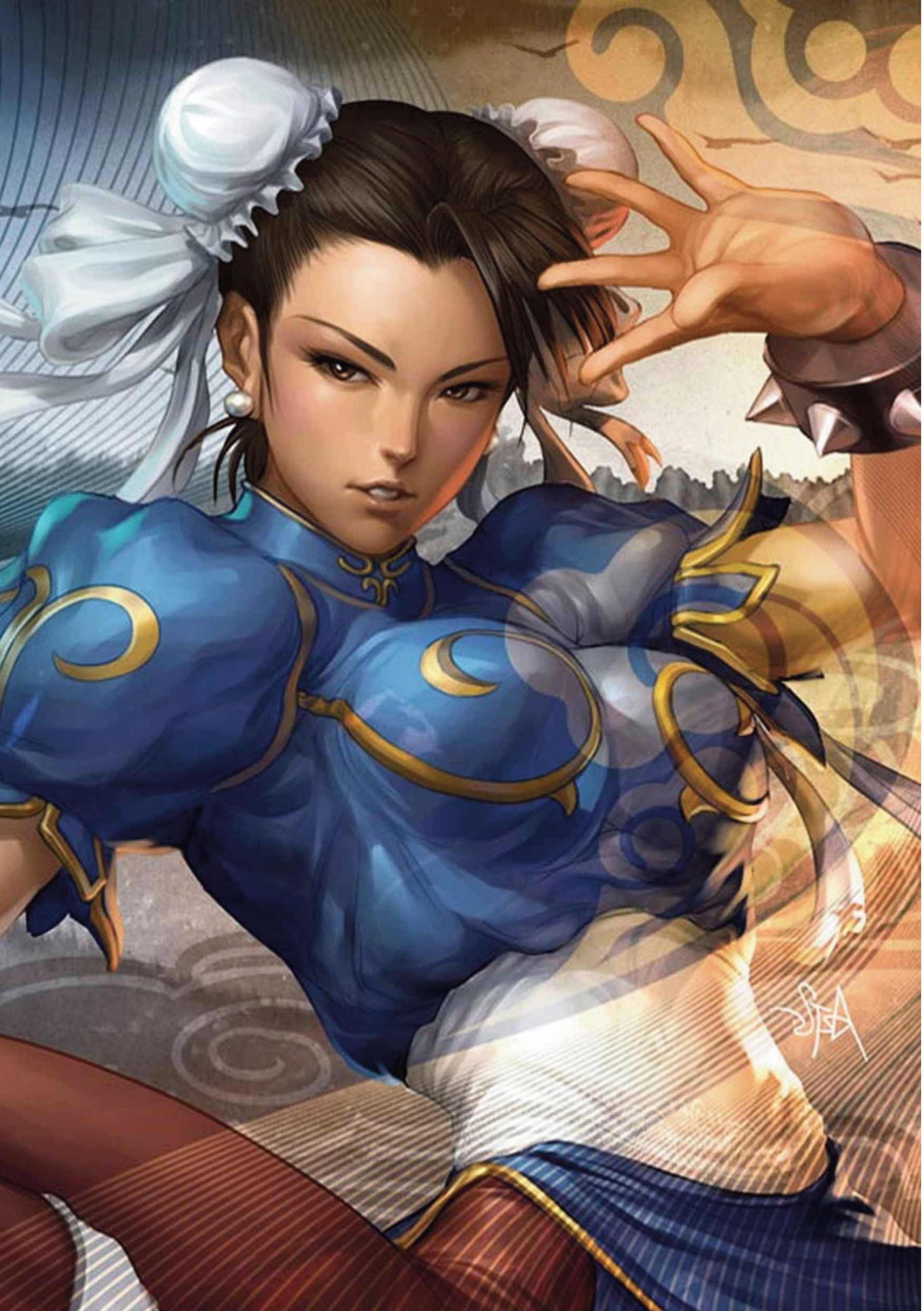
Positivo:

- *Muy divertido*
- *Regusto clásico*
- *Jugar con un amigo*

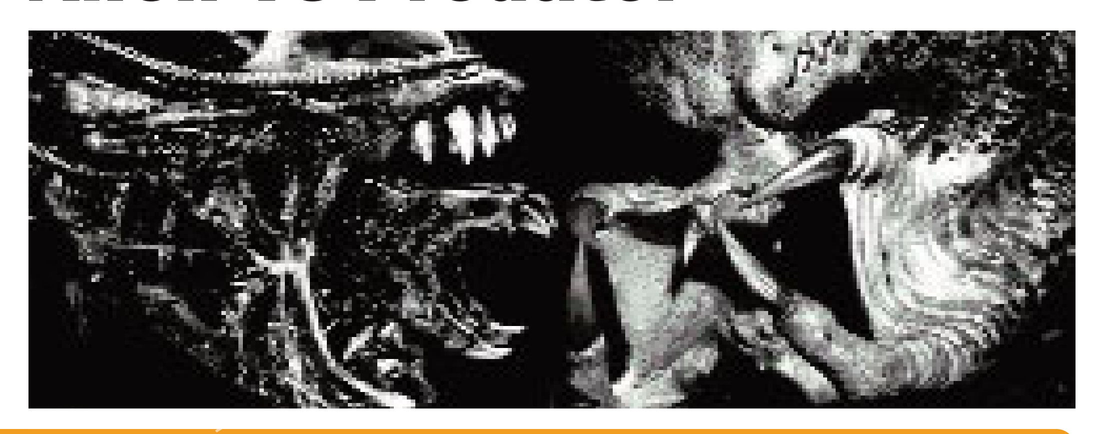
Negativo:

- *La falta de multi online*
- *Control no optimizado*


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers



Alien Vs Predator



FICHA TÉCNICA Año: 1999 - Plataforma: PC - Género: Acción/Survival Horror

Con el nuevo Aliens vs. Predator a la venta, hacemos un repaso nostálgico a la versión clásica que enfrentó a las tres razas más mortíferas del universo entre sí.

Aprovechando la salida del remake para multiplataforma cuyo análisis tenéis también en este número, voy a hablar de uno de los videojuegos que pasaron más desapercibidos en una época eclipsada por los dos o tres juegos de rigor.

Hablo de Aliens vs. Predator, salido a finales de los 90 y venido a menos siendo posiblemente uno de los impulsores del survival horror más allá del estándar de la vista en tercera persona y la cámara fija. Sin olvidar que forma también parte de ese montón de adaptaciones videojueguiles del género de los crossovers, antiguamente limitado a los cómics pero que ahora (por suerte o por desgracia) ha pasado a formar parte también del mundo del celuloide. Siendo la cena

Además de los méritos técnicos, que no son pocos, entre los que se encuentran efectos de partículas bastante solventes, unos gráficos más que aceptables para el año de salida (1999) y el hecho de ser uno de los primeros juegos en poseer sonido envolvente (basado en EAX), Aliens vs. Predator posee unas capacidades jugables demoledoras.

Teniendo en cuenta que nos estamos basando en un crosso-



Una factura técnica intachable y una jugabilidad longeva y sólida (además de variada) se vio empañada por un mal marketing y un sistema de guardado poco propio de la época. Un par de años después salió a la venta AvP2, con mucha mejor fama pero resultando bastante inferior en cuanto a jugabilidad se refiere.

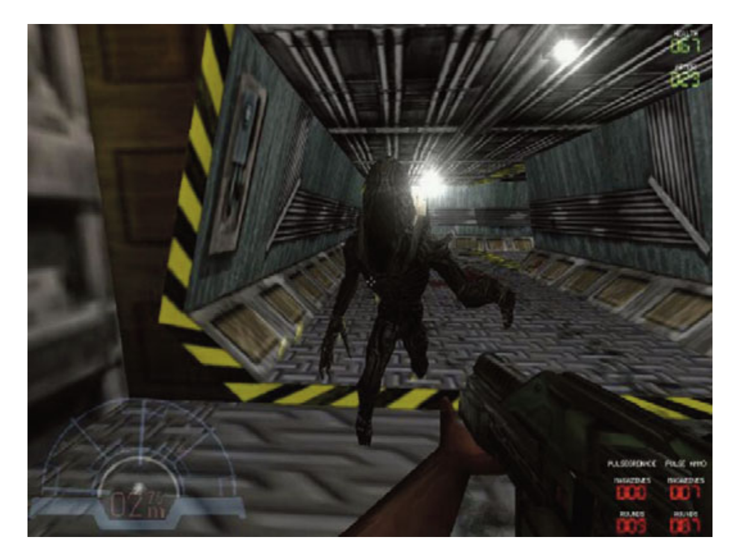
ver, tenemos enfrente dos licencias distintas siendo explotadas, en este caso, de la mejor de las maneras, puesto que aunque ya lo sabréis los que hayáis probado el remake, el juego que hoy nos ocupa o su secuela, podremos controlar y vivir en primera persona la campaña de las tres razas.

Como Marine nos sentiremos constantemente el postre de los Aliens, que aparecerán sin parar (literalmente) para acabar con nosotros, o la diana de los Predators, que con el armamento que poseen pueden suponer un problema muy gordo a poco que se les dé cancha. Todo ello teniendo en cuenta las 3 direcciones, porque los Aliens, como en las películas y cómics, no escatiman en sus modos de presentación y podrán hacernos picadillo perfectamente saliendo de una tubería del techo o un hueco de ventilación del suelo.

Como Alien, si bien el juego cambia y se limita a ser una versión excéntrica de Doom (salvando las distancias, obviamente), permite experimentar un punto de vista bastante gracioso y devorarle la cabeza a un humano para recuperar salud sigue sin tener precio.

Por último, como Predator viviremos ambos roles a la vez. Si bien aniquilar humanos es una tarea divertida y sólo consiste en apuntar bien, los Aliens seguirán siendo un problema (y cuando hablo de Aliens hablo de Aliens, Predaliens, Xenomorphs...), además de los Facehuggers o Abrazacaras, los que probablemente más de una vez te harán dejar el juego en la estantería por estar cerca de provocarte un infarto
Si la nueva versión os ha dejado con ganas de más, probad este.

Canela fina procedente del



El uso de la claustrofobia como reclamo principal para asustar al jugador es evidente: odiarás los pasillos más que nunca.



El juego introduce cinemáticas de imagen real dentro del juego para favorecer la inmersión. Empezar a jugar con un marine ordenándote salir a toda leche de la base, no tiene precio.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

Batsugun



FICHA TÉCNICA Año: 1993 - Plataforma: Arcade - Género: Shooter

Un título de indudable calidad pero inexplicablemente infravalorado e incluso ignorado, que muchos consideran el primer "auténtico maniac shooter"

Desarrollado por Toeplan en 1993 para recreativas, llega en 1996 en exclusiva para Saturn de la mano de Banpresto. Batsugun es un shooter 2d vertical que posiblemente haya influido mucho más en el género de lo que a priori podríamos pensar. Y es que se trata de un título de indudable calidad pero inexplicablemente infravalorado e incluso ignorado, que muchos consideran el primer "auténtico maniac shooter", el primero con el tipo de power-ups que DoDonpachi popularizaría más tarde (que tus disparos a plena potencia llenen más de media pantala) y, sin duda, uno de los primeros en utilizar un sistema de power-ups basado en la experiencia, de forma similar al que emplearía también Radiant Silvergun. Una vez más, estamos ante un título exclusivo del mercado nipón, por lo que la mayor parte del texto está en japonés (aunque los menús y letras principales aparezcan en inglés). Es decir, que si bien podemos conocer la historia por habernos documentado un poco, desde luego no será por lo que leamos en el propio juego. Pero, al fin y al cabo, es un shooter más o menos tradicional, y lo que nos importa es que nos van a salir ampollas en el dedo de tanto disparar. Por otro lado, al igual que veríamos más tarde en otros títulos del mismo género (ej. Shikigami no Shiro), podemos elegir personaje antes de lanzarnos a la acción. Algo que, salvo que sea significativo para el argumento del juego, poco afecta a su desarrollo. También podemos elegir el tipo de nave y, como es lógico, eso sí influye en cómo nos desenvolveremos durante los 5 niveles que tenemos por delante. A nivel gráfico, Batsugun es una delicia. Obviamente no estamos ante una explotación exhaustiva de los recursos de la Saturn, pero todo se ve impecable: multitud de enemigos bien definidos y llenos de color, escenarios nítidos y de variado diseño, miles de balas de distintos colores moviéndose a la vez y, como era de esperar, jefes de fase gigantescos. Nuestra nave se mueve de un lado a otro exactamente a la velocidad adecuada para facilitar un buen manejo, ni muy rápido ni muy lento. La variedad de armas y de enemigos hará que en ningún momento el juego se nos haga repetitivo (en todo caso, lo menos repetitivo que pueda ser un shooter).

Uno de los aspectos más significativos de Batsugun es segu-

ramente la forma gradual tan apropiada en la que la dificultad se va incremendando. A los habituales del género, es posible que el juego les resulte fácil y corto, pero para los menos habilidosos o simplemente novatos es un shooter ideal. Se puede terminar el primer nivel sin perder una sola vida, pero a partir de ahí nuestro estrés aumentará exponencialmente, llegando a volvernos locos en el quinto. Como debe de ser, por otro lado. Todo el apartado sonoro también es digo de mención. Tanto la música como los efectos de sonido gozan de una calidad incuestionable, y además podemos elegir entre la banda sonora original arcade y la especial para la edición de Saturn. No sólo eso, sino que la pantalla también se puede girar en las opciones del juego para permitirnos ver la imagen como en la recreativa o tumbada. Una vez más, Batsugun incorporaba elementos que se convertirían en estándar años después. Si decidimos girar la imagen pero no tumbar el televisor, éste quedará “más lleno”, dada la resolución original del arcade. ¿Es Batsugun un gran shooter, y un gran juego en general?



Desde luego que sí. ¿El mejor de Saturn? No, aunque es una difícil elección en una consola con tan buenos exponentes del género, si bien algunos fans lo consideran el segundo mejor, siendo Radiant Silvergun por supuesto el primero. ¿Recomendado para cualquier usuario? No exactamente, ya que resultará facilón a los expertos, pero perfecto para el jugador casual o para la partida rápida esperando a que llegue la novia. ¿Relación calidad-precio actual? Muy buena, y me explico: es cierto que no es de los juegos baratos de Saturn, pero como uno de los mejores shooters de la consola, el relativo desconocimiento que hay sobre él hace que no se ponga ni de lejos al precio de los más famosos, mientras que su calidad no tiene nada que envidiar a cualquiera de ellos. Batsugun funciona visualmente al estilo que podíamos observar en los arcades del género a principios de los 90, pero goza de una serie de características que luego entenderíamos como habituales y necesarias, por ejemplo, en los shooters de Dreamcast. En resumen, estamos ante un título a menudo ignorado por motivos desconocidos, con una jugabilidad y calidad técnica fuera de toda duda, y que constituye un verdadero puente entre los “matamarcianos old school” y los más modernos, valiéndose para ello de lo mejor de ambos y garantizándonos horas de diversión, solos o acompañados por un segundo jugador.



TEXTO:
carlos j. oliveros

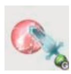


Final Fantasy XIII

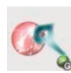
Independientemente de la disparidad en las críticas de la prensa sobre la calidad del juego, está claro que Final Fantasy XIII era uno de los títulos más esperados de este 2010. Muchos afirman que la esencia de la saga se ha perdido por completo. Si ya eran importantes los cambios en la duodécima entrega, para este título se ha re-revisado el sistema de combate haciendo más accesible, pero demasiado lejos del sistema clásico por turnos.

Dejando a un lado las polémicas, Final Fantasy XIII ha vendido como churros, y por eso le dedicamos la sección logros de este mes.

¡Hazte con todos!



Rubí de la fuerza Puntos: 15
Por dominar el rol "castigador"



Zafiro de los conjuros Puntos: 15
Por dominar el rol "fulminador"



Topacio de la abnegación Puntos: 15
Por dominar el rol "obstructor"



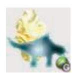
Amatista del ánimo Puntos: 15
Por dominar el rol "inspirador".



Esmeralda de la salud Puntos: 15
Por dominar el rol "sanador".



Plus ultra Puntos: 30
Por infligir un daño mayor que 99.999.



Matacolosos Puntos: 30
Por derribar a una inmensa bestia del Inframundo.



Diamante gnóstico Puntos: 30
Por elevar al máximo todas tus capacidades.



Coleccionista Puntos: 80
Por haber poseído todas las armas y accesorios.



Sabio guerrero Puntos: 80
Por saberlo todo acerca de cien tipos de enemigos.



Primeros pasos Puntos: 15
Por rebelarte ante un destino injusto.



Desafío a lo desconocido Puntos: 15
Por abrirte camino hasta nuevos peligros..



Destino aciago Puntos: 15
Por hacerle frente a una fuerza desconocida.



Ansias de libertad Puntos: 15
Por atravesar con valor las líneas enemigas.



Espíritu rebelde Puntos: 15
Por decidir no someterte a tu suerte.



Senda de la nostalgia Puntos: 15
Por emprender una huida plena de recuerdos.

Duelo inminente Puntos: 15
Por incursionar temerariamente en terreno hostil.



Sentimientos encontrados Puntos: 15
Por superar tus dudas y escapar hasta el final.

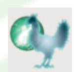

Aires de revolución Puntos: 15
Por comenzar una lucha que puede cambiar el


Verdad revelada Puntos: 15
Por descubrir cuál es la verdadera amenaza.


Valor indoblegable Puntos: 30
Por regresar a saldar cuentas con tu destino.

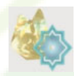

Promesa de paz Puntos: 95
Por abrir el camino a un futuro mejor..

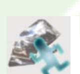

Esperanza de salvación Puntos: 15
Por llegar a una tierra desconocida en busca de pistas

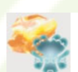

Gran caminante Puntos: 15
Por andar y desandar las sendas del Inframundo.


Medalla de Gysahl Puntos: 15
Por hallar un tesoro a lomos de un chocobo.

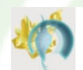

Copa de Kelga Puntos: 15
Por cumplir todas las Misiones de baja dificultad.


Vaso de Xezat Puntos: 15
Por cumplir todas las Misiones de media dificultad.


Ánfora exorcista Puntos: 30
Por vencer a siete horrores del Inframundo..


Terror de los cactos Puntos: 30
Por zurrar al verde de siempre y a su jefe.


Signo del elegido Puntos: 30
Por superar todas las pruebas del gigante.


Cáliz de Dorgann Puntos: 30
Por cumplir todas las Misiones de alta dificultad.

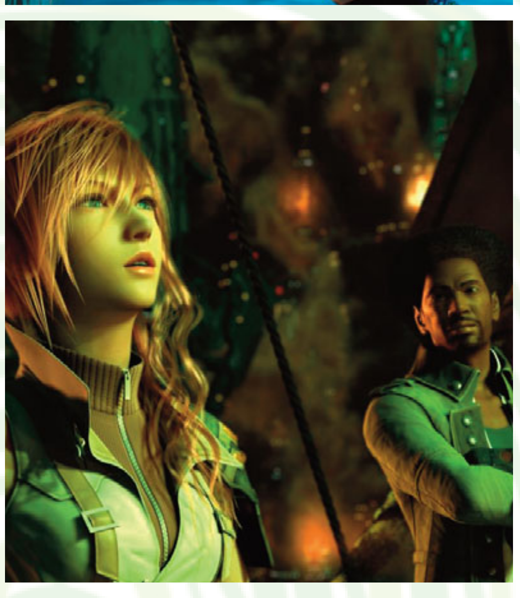

Grial de Galuf Puntos: 30
Por cumplir todas las Misiones de las efigies.


Súmmum Puntos: 80
Por obtener cinco estrellas en todas las Misiones.

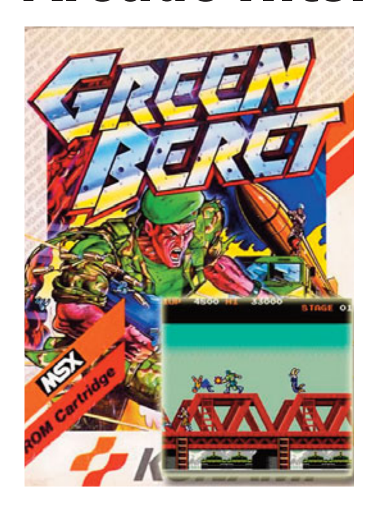
Hacedor de futuro Puntos: 80
Por obtener cinco estrellas en la batalla final



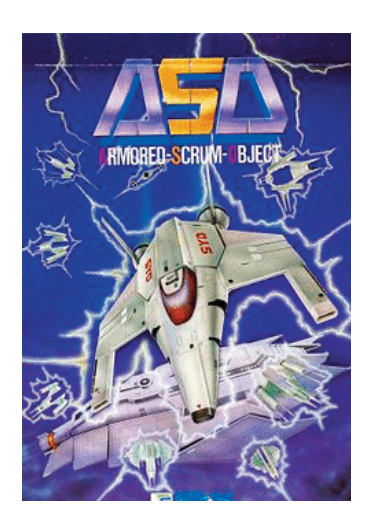




Arcade Hits: 1985







Segunda entrega de los recopilatorios arcade más vintage y retro que os podáis echar a la cara; desde el 1987 saltamos hacia atrás un par de añitos y nos situamos en 1985, sin rima ni nada parecido. Es difícil situar las monedas de cinco duros mejor invertidas de ese año, al menos de una primera pensada, pero si os ponéis a darle al coco seguro que sacáis unos cuántos. Y quién sabe, quizás coincidáis conmigo en unos cuantos Hits de los que se incluyen a continuación...



ASO: Armored Scrum Object (SNK)

Posiblemente, el título que menos gente reconozca de primeras de esta compliación. No pasa nada: veinticinco años después estáis perfectamente a tiempo de descubrir un shoot'em-up deslumbrante, plagado de ítems que recoger y, sobre todo y como baza diferencial, un sistema de acoplamiento y ensamblaje de fragmentos de aeronave para formar distintos prototipos, cada uno con su propias características y poder ofensivo.

De hecho, SNK aún no había lanzado grandes bombazos del calibre de los que crearía años más tarde, pero para mí este A.S.O. resulta uno de mis favoritos del género de todos los tiempos, y por supuesto, un juego con uno de los títulos más feos que os podáis echar a la cara -en Japón, puesto que en el resto del mundo se llamó Alpha Mission-.

Commando (Capcom)

Taladrada a conciencia que tengo la musiquilla de este arcade bélico. Un juego programado por Capcom y distribuido por Data East, en el que encarnábamos al megasoldado Super Joe, capaz de infiltrarse en la base enemiga situada en la jungla, acabar con todo bicho viviente -por cierto, ataviados los enemigos con uniformes muy del estilo nazi en la Segunda Guerra

Mundial- y con tiempo para liberar a unos cuantos compañeros.

Perspectiva descendente o por decirlo de manera pija: top-down, y scroll vertical para asentar una base jugable copiada posteriormente hasta la saciedad.

Gauntlet (Atari)

Uno de los primeros arcades capaces de reunir a cuatro personas de manera simultánea y engancharlas sin remisión en una cruzada de tintes medievo-fantásticos, con armas, pócimas mágicas, fantasmas, esqueletos y todo tipo de criaturas del averno encabezadas por la propia muerte embutida en negro.

Un verdadero torrente de videojuegos posteriores a Gauntlet beben, de una u otra forma, de sus fuentes de planteamiento cooperativo y oleadas incansables de hostiles enemigos, desde el Diablo de Blizzard hasta el mismísimo Left 4 Dead de Valve.

Green Beret (Konami)

Arcade de scroll lateral aderezado con infinitas dosis de acción y una dificultad de mil demonios. El ambiente de trasfondo era la Guerra Fría, no en vano, el título original escondía una frase muy particular que evocaba a una acometida rusa (Rush'n Attack).

El soldado americano que actúa como protagonista en este juego es un soldado americano, infiltrado en un campo de concentración y con el objetivo de liberar a cuatro Prisioneros De Guerra, únicamente armado con un cuchillo bien afilado.

Makaimura (Capcom)

La primera aventura de Sir Arthur, el héroe de los calzoncillos blancos y motas rojas, siempre en busca de su amada, objetivo principal de todos los demonios habidos y por haber en el Averno. El comienzo de una saga muy especial, caracterizada por requerir diabólicos reflejos, habilidad sobrehumana y montones de suerte para llegar al final.

Tekhan World Cup (Tekhan)

Peculiar sin duda la cabina que presentaba este arcade de fútbol: la pantalla se veía desde una perspectiva cenital -al igual que en el propio juego-, y cada jugador se colocaba en un extremo de la mesa de juego.

Inolvidables piques a dobles para este colorida y frenética recreación del balompié digital, posteriormente recreado en el inefable Emilio Butragueño Fútbol de Topo Soft.

Yie Ar Kung-Fu (Konami)

La demostración de artes marciales de Oolong a lo largo de las distintas fases que componían este arcade sentó un auténtico precedente para los juegos de lucha one vs one, Street Fighter entre ellos. Encontramos elementos en común con juegos posteriores como la diferenciación entre personajes, los puntos débiles y fuertes de cada uno de ellos, las voces digitalizadas -atentos a la exclamación de Perfect- o la barra de energía que llega hasta el K.O.

texto: pedja

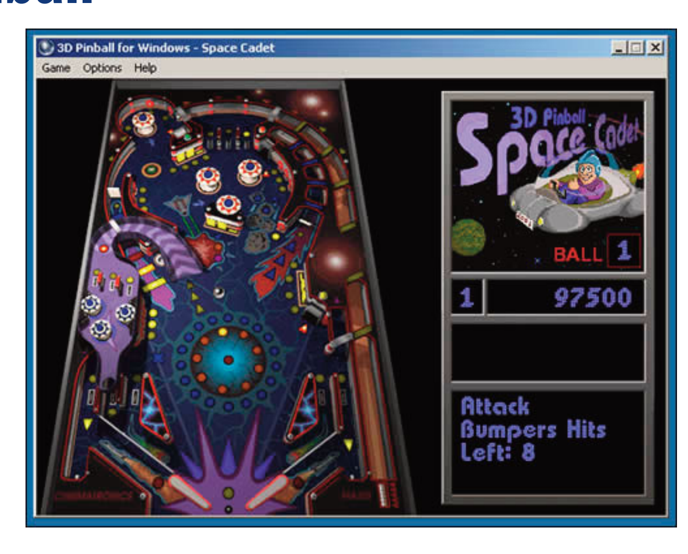




Los juegos de Windows

Parte 4: 3D Pinball

El 3D Pinball (también conocido como Pinball 95, Windows Pinball o simplemete Pinball) es un juego que incluye uno de los tres tableros (el Space Cadet) disponibles del Full Tilt! Pinball, desarrollado por Cinematronics y publicado por Maxis. Los otros dos tableros del título original son Skulduggery y Dragon's Keep, y además la versión completa brinda la posibilidad de jugar a mayor resolución e incluye más animaciones y mejores sonidos y música.



Microsoft incluyó por primera vez este juego dentro del complemento Windows 95 Plus! y a partir de ahí en los sucesivos sistemas operativos hasta Windows XP. Pero si tienes Windows Vista y echas de menos este juego puedes descargarlo desde este enlace (1.26MB).

Modo de testeo

Tecleando "hidden test" entraremos en el modo de testeo, pero en esta ocasión y al contrario de lo que pasaba con los anteriores códigos, no aparecerá ninguna notificación en pantalla. En este modo podremos pinchar encima de la bola y desplazarla a nuestro antojo con el ratón por la mesa de pinball. Además, dentro del modo de testeo podremos pulsar las siguientes teclas para obtener jugosos beneficios:

H – 1,000,000,000 de puntos en la tabla de puntuaciones.
M – Muestra la cantidad de memoria del sistema.
R – Incrementa tu rango en el juego.
Y – Muestra los frames por segundo.

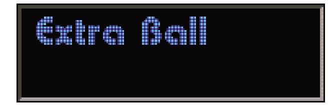
Bolas ilimitadas

Teclando "bmax" al inicio conseguiremos bolas ilimitadas. Tampoco hay ninguna notificación de que se ha activado pero en cuanto una bola caiga por el agujero otra aparecerá en el tablero.

Códigos

Volviendo al tema de los trucos, cabe decir que todos se realizan de una forma idéntica. Son una serie de códigos que habrá que teclear al inicio de la partida antes de lanzar la pelota.

Tecleando "1max" al inicio obtendremos una bola extra.



Tecleando "gmax" al inicio activaremos el modo "Gravity Well".



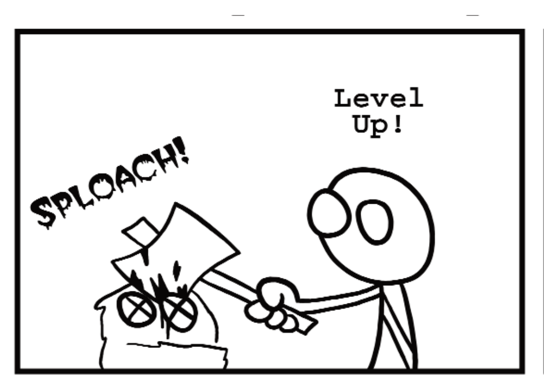
Tecleando "rmax" lograremos ascender de categoría.



texto: Jimmy
cedido por
www.pixfans.com

Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos







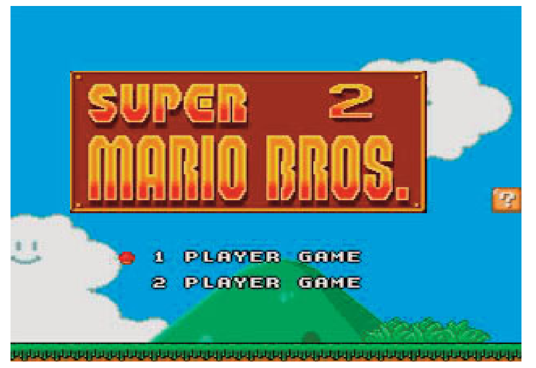






WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

Mega Drive - Super Mario Bros. 2





Mario en una consola de Sega

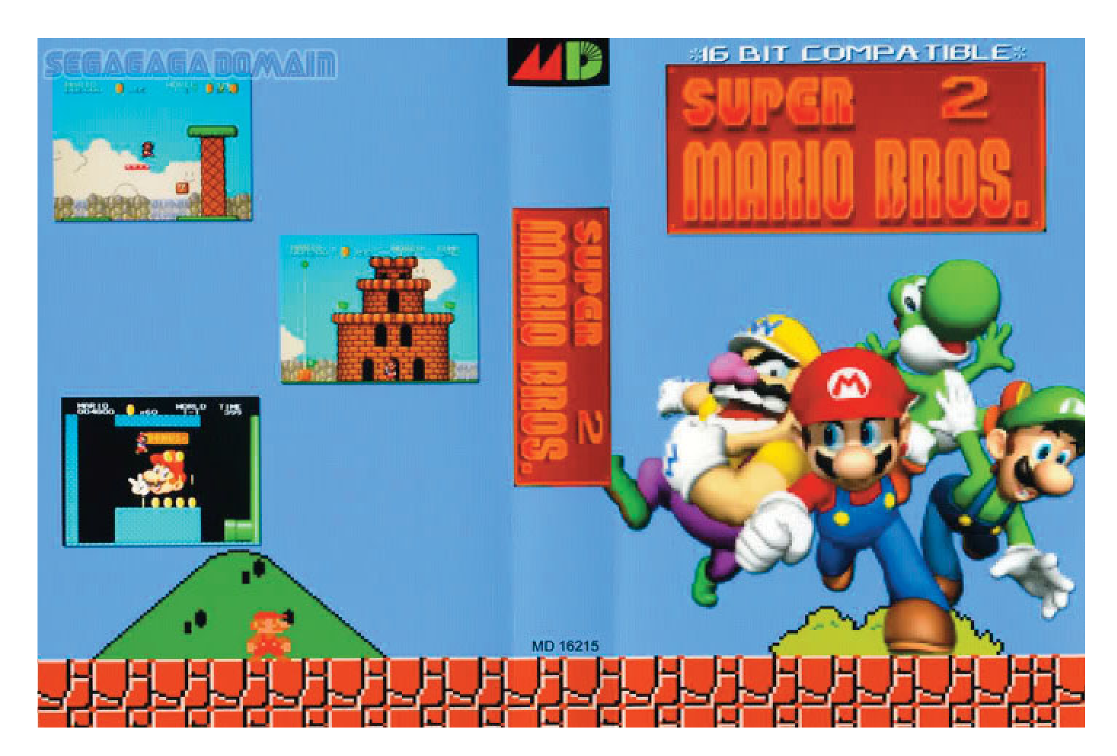
Cada mes una nueva rareza... y ésta es problemática ya desde que leemos su nombre. Y es que, como resulta que tal vez hay cierto respeto entre piratas, los autores de este curioso port que hoy nos ocupa tuvieron en cuenta la existencia del horror mal llamado Super Mario Bros.,

Pero nada de eso importa. El caso es que estamos, simplemente, ante el segundo juego no licenciado de Mario en Mega Drive (de ahí el 2, por si alguien lo había pillado), y pasamos a comentarlo en detalle.

Como casi todos aquí sabemos, las tres entregas originales de Super Mario Bros. disfrutaron de un port-recopilatorio en SNES bajo el título Super Mario All-Stars. Un cartucho prácticamente imprescindible teniendo la 16 bits de Nintendo, para qué engañarnos. Pues resulta que a unos señores muy amables les dio por llevar al menos el primero de esos tres juegos a Mega Drive pero, cosas que tiene la vida, el nombre Super Mario Bros. ya estaba ocupado, así que, ni cortos ni perezosos, le añadieron un 2 a pesar de que no se trataba del juego de dicho título. ¿Hasta aquí, entendido?

Digamos que, en los diferentes aspectos técnicos, este piratón es el extremo opuesto al ya comentado Aladdin II. Y es que los apartados gráfico y sonoro prácticamente no han sufrido recortes, al menos a primera vista. Claro que coger sólo uno de los 4 juegos del cartucho original de SNES





y meterlo en uno de Mega Drive no debería suponer grandes problemas de memoria...

A decir verdad, los efectos de sonido y la música parecen reproducidas de forma bastante fiel (aunque la melodía clásica de Mario siempre me ha puesto de los nervios, pero esa es otra historia). Los sprites también parecen estar bien, salvo por algunos tonos ligeramente diferentes en los fondos, pero nada horrible ni chocante. La adaptación a la mayor resolución de Mega Drive tampoco parece haber afectado. E incluso se mantiene el entrañable modo de 2 jugadores en el que un amigo maneja a Luigi. Así pues, ¿cuál es el problema?

Por desgracia, el control es el problema. Los juegos clásicos de Mario siempre fueron un ejemplo de jugabilidad en el género con un manejo totalmente preciso, mientras que este hack va sobrado de una extraña inercia que afecta al protagonista. El hecho de que Mario parezca resbalar hasta en los saltos más simples y cortos resultará irritante para cualquier jugador, más aún si es un fan de la saga original y recuerda lo fácil que era acertar en la plataforma deseada. La detección de colisiones en algunas de estas plataformas no siempre es correcta, lo cual acentuará esta sensación.

Pero la cosa va un poco más allá. Como partidario de la máxima "si no está roto, no lo toques", habría esperado que se mantuviera el esquema de botones clásico, tal vez con B para correr/disparar y C para saltar, pero no: ahora el botón para disparar si hemos cogido la flor es el A. Y no es que el nuevo esquema sea complicado, en absoluto, pero se rompe la extrema sencillez del manejo original que había demostrado funcionar impecablemente, y se hace un pelín más molesto disparar en un salto mientras vamos corriendo, por poner un ejemplo.

A veces también notaremos que Mario se mete en esa especie de castillos que aparecen al principio y final de los niveles y que el sprite asoma por fuera del borde de éstos, aunque tal vez eso tiene menos importancia. Lo que sí la tiene son los bugs, o glitches, o como queramos llamar-





los, que hay unos cuantos...

...y van desde errores gráficos más o menos leves a bastante más molestos: Luigi mostrando el sprite de Mario momentáneamente si sufre daño teniendo la flor, o Bowser convirtiéndose en una masa informe de píxeles por razones desconocidas. También podemos considerar un exasperante fallo la combinación de la inercia del prota con la incorrecta detección de colisiones que desemboca en numerosas muertes accidentales, normalmente por caer al vacío o darnos de bruces contra un enemigo. Aunque en este hack, incluso algunos que normalmente serían inmunes al ataque clásico de caerles encima morirán de esta forma, ya que parece que los autores no se han molestado en hacer distinciones entre "enemigos normales" y "enemigos con pinchos".

Curiosamente, hay un hack de este hack (no veas) que cuenta con Sonic en vez de Mario manteniendo el resto del apartado gráfico intacto, pero parece haber corregido en cierta medida el control flojo de éste, lo cual convierte ese piratón (Sonic Jam 6 suele ser su extraño nombre, por si lo encontráis) en un pelín más disfrutable.

En fin, no hay muchas más vueltas que darle a este "Super Mario Bros. 2". Recomendable sólo como curiosidad y por su precio normalmente reducido (si os interesa tenerlo físicamente), las muertes provocadas por su control mal programado os harán manteneros alejados de él. Una pena, porque los demás aspectos están bastante bien...

Texto:
Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
www.hombreimaginario.com





Playstation 2 Red Passion

Eh aquí compañeros una tuneada muy fácil de hacer y con un resultado realmente impactante!!!!

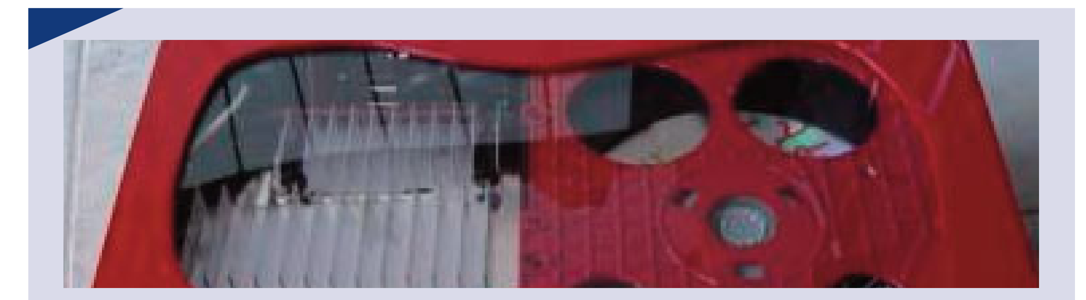


Lo siguiente que hice fue llevar las carcasas a pintar. Me dijeron que tenía un parachoques de un Seat León y que lo pintarían en "Rojo pasión"...

Lo primero que hice fue coger la Ps2 y desmontarla totalmente. Una vez abierta, me centre en las carcasas.

Cogí la carcasa superior y le metí un agujero en forma de "ocho" respetando todos los nervios internos del plástico. Una vez echo eso, cogí la tapita del lector y también la agujeree, esta vez con unas coronas redondas. Pensé que sería bonito ver el juego girar.

Lo siguiente que hice fue llevar las carcasas a pintar con los amigos de la "chapistería Autotécnic".



Genial, quedó francamente muy bonito y bien pintado. De vuelta a mi taller, Monté la tapita del grupo lector y me dediqué a la carcasa superior.

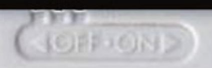


Le dí al metacrilato la forma del agujero de la carcasa y lo pegué a ella con silicona transparente.



Antes de colocar la carcasa superior metí un par de leds rojos en la rejilla disipadora.

Ya esta, con no mucho esfuerzo ha resultado salir una de las tuneaciones más bonitas y bien acabadas de cuantas he hecho... Realmente me satisface.



DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



